

NEXT LEVEL **EXTRA**

NUMERO 19

ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 8.800 • PERU Ns 6
CHILE $1.400 • BOLIVIA Sb 11,50 • VENEZUELA $1.500 • MEXICO $17,50

FIFA 2002

¿EL NUEVO REY DEL FUTBOL? ¡NUESTRA OPINION Y UNA GUIA PARA QUE SEAS COMO EL DIEGO!

PARA PSX, PC Y PS2!

SPIDERMAN 2

¡SOLUCION PASO A PASO DEL ARCADE QUE ESPERABAS!

SYPHON FILTER 3

¡UNA GUIA IMPERDIBLE!

SILENT HILL 2

SEGUIMOS INTERNANDONOS EN ESTE PUEBLO DE PESADILLA

TRUCOS:

GRAND THEFT AUTO 3 ▪ DEVIL MAY CRY
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE
CASTLEVANIA CHRONICLES ▪ OOGA BOOGA
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 Y MAS!



ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00019

PLAYSTATION ▪ PLAYSTATION 2 ▪ GAMECUBE ▪ XBOX ▪ DREAMCAST ▪ GAME BOY

ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA

NOW LOADING 4
Todas las noticias que te interesan

FINAL TEST 6
Revisiones indispensables de los juegos más esperados

CHEATERS PARADISE 10
Estrategias, soluciones y trucos para tus juegos favoritos



TONY HAWK PRO SKATER 3

CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES

FIFA 2002 PS2 — 10
Syphon Filter 3 PSX — 12
Silent Hill 2 (segunda parte) PS2 — 26
Spiderman 2: Enter Electro PS2 — 34

TRUCOS

Grand Theft Auto 3 PS2 / Alone in the Dark: The New Nightmare DC — 44
Devil May Cry PS2 / Tony Hawk's Pro Skater 3 PS2 — 45
Tony Hawk's Pro Skater 3 PSX / Ooga Booga DC — 46
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex PS2 / This is Football 2002 PS2 / Castlevania Chronicle PSX — 47



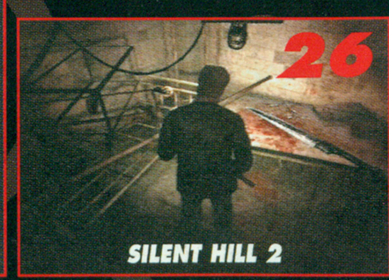
SYPHON FILTER 3



FIFA 2002



SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO



SILENT HILL 2

FINAL TEST

TONY HAWK PRO SKATER 3 PSX 6
SYPHON FILTER 3 PSX 7
FIFA 2002 PS2 8



EDITORIAL

Hola amigos! En esta ocasión me tocó a mí estar al frente del teclado para escribir esta editorial, y contarles el por qué de algunos cambios temporarios que verán en el contenido de la revista. Por este número han partido las previews y buena parte de las news, además del Correo de Lectores. Tanta substracción se debió a que el fin de año trajo consigo un montón de juegos excelentes, que merecían tener una guía de esas que nosotros (y nadie más, eh?) sabemos hacer. Así que en este número pueden disfrutar de el review de FIFA 2002 junto a una guía estratégica para convertirse en maestros del balón, a cargo de nuestro amigo Diego Vitorero. Y como siempre, Marcelo nos brinda las soluciones completas de Syphon Filter 3 y Spiderman 2, dos títulos muy esperados por todos nuestros lectores. Y no nos podíamos olvidar del postre: La última parte de la guía de Silent Hill 2, esa aventura de Play2 que nos hace ensuciar repetidamente los pantalones. A disfrutar!

Martín Varsano

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Santiago Videla

DIRECTORES DE ARTE
Martín Varsano - Gastón Enrichetti

REDACTORES
Maximiliano Ferzzola - Diego E. Vitorero
Rodolfo A. Laborde

CORRECCION
Durgan A. Nallar

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
ventasnle@ciudad.com.ar

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio
andresxpc@ciudad.com.ar

COLABORA EN ESTE NUMERO
Marcelo Peñalver

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Laprida 1898, 11º G (1425) Teléfono: 5411-4805-8974 - Buenos Aires, Argentina. E-mail: nlx@editorialpowerplay.com
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina, Noviembre de 2001

¡MÁS INFO DE FINAL FANTASY XI!

ADEMÁS, LES MOSTRAMOS EL MÓDEM QUE TENEMOS QUE COMPRAR PARA JUGAR LA ONCEAVA MARAVILLA





El primer juego multiplayer ambientado en el mundo de Final Fantasy transcurre, como les habíamos dicho, en el mundo de Vana Dir. El Job System -conocido por los que siguen la saga desde sus primeros años- volverá en este juego y se nos permitirá elegir entre muchas razas fantásticas, los humanos y los elfos son las únicas dos conocidas hasta el momento. Como siempre, los humanos serán los más balanceados. Dado que el juego será online, podremos reclutar a otros jugadores en nuestro party para juntos encarar los peligros de Vana Dir. Cada equipo, parece, tendrá capacidad para seis personajes. Y claro, se podrá chatear con otros jugadores.

En Japón este título se dejará ver en el otoño del 2002.

En la misma línea de noticias, Square mostró el módem que deberemos usar todos aquellos que deseemos jugar en los servers PlayOnline de la compañía. Esta es la versión ponja, pero se sabe que acá no será muy diferente y que, sí o sí, tendremos que comprar este dispositivo para jugar los juegos online de Square. Se dice que otros serán incompatibles. Parece que Square se tomó muy en serio esto de recuperar guita por la metida de pata de la película...



¡A juntar plata se ha dicho!

DINO CRISIS SURVIVOR

¿UNA PISTOLITA CONTRA UN T-REX? UPS, ESTAMOS EN PROBLEMAS...

Sin siquiera comprobar el éxito de su inminente Gun Survivor 2 Code Veronica, los muchachos de Capcom ya apuestan a que sea un éxito. Y es por eso que, sin preguntarle a nadie, ya se encuentran trabajando en un juego similar pero que presentará los dinos de Dino Crisis en vez de zombies y putridos monstruos. La cosa no viene de disparo a troche y moche, existirá tambien algún que otro puzzle que resolver para hacer todo más variado y más parecido a la saga. Capcom también está diseñando nuevos dinosaurios a los que agujerear. El Carnosaurio, uno de los bichos más feroces, será una de las estrellas principales que opacaria al mismísimo T-Rex. Hasta el día de la fecha, hay dos versiones de este Dino Crisis confirmada, una que va derecho a los fichines y la otra que nos sorprenderá en la PS2. No se sabe una fecha de salida, aún.

GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

BUE... NO ES LO QUE SE DICE UNA SECUELA, SECUELA...



No han pasado más de seis meses desde que nos corrimos unas carreritas con Gran Turismo 3 ¿y ya va a salir una secuela? No, no es tan así. Gran Turismo Concept 2001 será casi el mismo juego que el anterior pero con algunas cosillas nuevas. Este nuevo juego traerá 20 autos nuevos de los que se mostraron en el 2001 Tokyo Motor Show -de ahí el nombre-. Algunos de esos autos serán: El Integra Type-R, el NSX-R, el Dualnote y el Civil Type-R de Honda. Por parte de Daihatsu tendremos el Copen. Nissan nos trae el GT-R Concept, el Fairlady Z, el R34 SKYLINE GT-R M-spec, el Premera 20V y el Skyline 300GT. Toyota viene con su Altezza Gita AS200, Soarer 430 SCV, WicLI VS, Pod y RSC. Mientras que Mazda presentará Atenza 5HB, RX-7 Type R Bathurst y RX-8. Y Subaru con su Impreza WRX Sti Prodrive Style. Cinco pistas diferentes y ningún modo Garage. Solo arcade a full que dejará manejar estas hermosuras como Dios manda. En Japón saldrá este próximo mes de enero y costará nada más que 3.200 yenes, algo así como 26 dólares. ¿Contentos?

RESIDENT EVIL GAMECUBE SE ADELANTA

¡CAPCOM ESTÁ RE ENCUBIZADO!



En las tierras del oriente, Capcom pretende lanzar la primer parte de la saga Resident Evil en el mes de marzo. Un mes después Capcom USA piensa lanzar la versión yanqui, toda traducida y copadita copadita. Esta remake, como verán en las fotitos que acompañan la noticia, está completamente remasterizada. Puesta a punto a full.

Los muchachos de Capcom se defienden ante las críticas de los fans -que los tildan de vendidos por volverse exclusivos de Nintendo- alegando que aprendieron su lección luego de la supuesta exclusividad de Code Veronica para Dreamcast. No solo dicen haber perdido plata, sino haber cosechado algunos enemigos entre sus filas de fans. Dicen que todos se merecen una versión de Resident Evil para sus consolas y que Nintendo era la única que no contaba con las primeras versiones del Survival Horror por excelencia. Que la exclusividad no va a ser eterna. Y que no habrá máquina que no tenga su versión de Resident Evil...

Bue... excusas peores hemos escuchado...

PSX

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

COMPAÑIA: NeverSoft
DISTRIBUCION: Activision O2

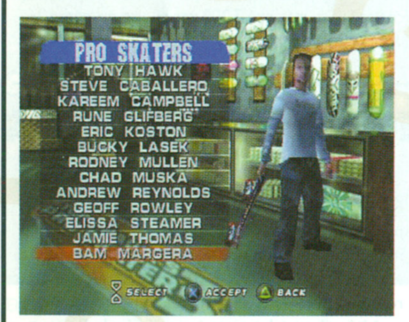
8.9 EXCELENTE

Tantos meses de espera pensando cómo sería el nuevo THPS, después de que el 2 me volara la cabeza. En mi opinión, este Tony Hawk para PSX no es superior al visto el año pasado para esta misma consola.

Vamos directo al grano. En vez de juntar dinero para después aumentar nuestras aptitudes técnicas, deberemos juntar una especie de fichas, las cuales nos darán lugar a llenar los espacios para mejorar nuestro nivel.

El mecanismo de juego es básicamente igual al anterior: Formar la palabra Skate, hacer una determinada cantidad de puntos o cumplir algún objetivo en particular; con respecto a los objetivos, son más difíciles que antes. Para pasar de nivel -excepto para el caso de que tengamos que ganar alguna medalla en alguna competencia internacional- tendremos que tener cumplidos una mínima cantidad de objetivos, tal cual pasaba en la primera entrega de la saga.





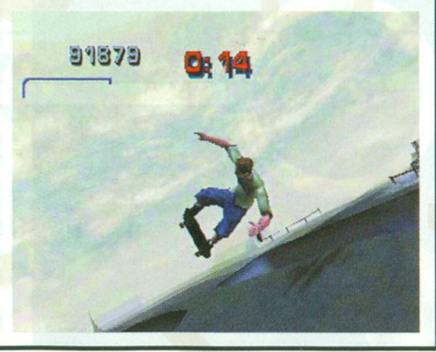
El motor gráfico con el que fue hecho THPS3 es prácticamente igual al del 2. Pero la diferencia radica en que al ser los escenarios más grandes y mejor detallados, el juego, por momentos, pierde cierta fuidez de movimiento, lo cual molesta un poco.

Además fueron agregadas más pruebas para los competidores, y la forma de hacerlas sigue siendo la misma. Otra de las cosas que se agregó es una barra de balance cuando nos deslizamos por los bordes con nuestra tabla, o cuando hacemos las pruebas manuales; esto nos permite tener más tiempo (al competidor) antes de que se caiga.

La parte sonora sigue siendo impresionante como siempre. Bandas como MotorHead, The Ramones y muchas más le dan un toque muy chaposo al juego. El sonido también se lleva lo suyo, ya que además de una excelente ambientación, el sonido que hace el skate al pasar por las diferentes superficies es emulado a la perfección.



Sin ir más lejos, Tony Hawk´s Pro Skater 3 es un excelente juego para la ajada consola de Sony. Quizá uno de los últimos "buenos" que quedan por salir. Pero insisto, por lo menos para mí, no es mejor que el salido hace poco más de un año, así y todo, es un caño.



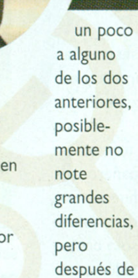
PSX

SYPHON FILTER 3

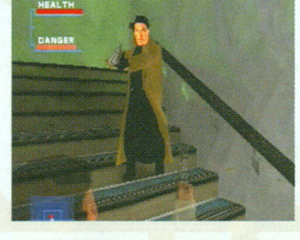
COMPAÑIA: Sony Bend
DISTRIBUCION: SCEA

8.2 EXCELENTE

Toda una sorpresa la de Sonic Bend (ex Eidetic), que en una movida realmente inesperada acaba de poner en la calle la tercera parte de uno de los juegos de acción con más seguidores en la PSX. Bueno, la verdad es que hace ya bastante tiempo que sabíamos de la preparación de esta tercera entrega. Aclaremos que cuando digo "inesperada" me refiero a la decisión de sacarlo para la viejita de Sony, algo poco común hoy por hoy, cuando ya casi todos los grandes -llámese Konami, Capcom o Square, por poner algún ejemplo- se pasaron a la potente máquina negra de última generación, o sea, la venerada PS2. Pero se ve que Sony de América la tiene muy, pero muy clara y no quiere abandonar así de un saque a los miles y miles de usuarios de PlayStation, que ya empiezan a sentir en carne propia la escasez de títulos nuevos y, por sobre todas las demás cosas, copados.



Es precisamente por eso que es todo un alegror comunicarles que Syphon Filter 3 me resultó aún MEJOR que el 2... ¡y eso ya es mucho decir! Sí, se ve a la legua que los chicos de Sonic Bend fueron mejorando con el paso de los años el motor gráfico que crearon en exclusiva para su más exitosa (ahora) trilogía. Aquel que haya tenido oportunidad de jugar un poco a alguno de los dos anteriores, posiblemente no note grandes diferencias, pero después de haber estado disfrutando de todos ellos por varios días, estoy en condiciones de asegurar que Syphon Filter 3 tiene lo mismo y más, mucho más: una mejora en el apartado gráfico simplemente indiscutible (ver sino las escenas cinemáticas), niveles mejor diseñados y, en algunos casos, más extensos, un modo para dos jugadores, otro con misiones cortas, -de ésos que nos van habilitando cositas cuando las cumplimos- más dinamismo (¡sí, más!), una historia re grossa ya desde el "vamos", un poco menos de stealth y varias misiones del tipo "destruir todo a nuestro paso", nuestra especialidad, o sea.





Resumiendo, Gabe y su mortífera amiga de ojos rasgados volvieron con todo. ¿Será ésta su última aparición en PSX? Ojalá que no, aunque es muy probable... pero, ¿quién sabe? Sonic Bend parece tener siempre un as bajo la manga para nosotros.

EA SPORTS FIFA 2002

Es verdad que la mayoría de los jugadores de consolas son súper fanáticos de Winning Eleven, y que a esa mayoría, FIFA no les gusta. Pero así y todo muchos lo compran todos los años.

Al juego de Konami se lo alaba por su realismo y dinamismo en los partidos; pero hay que reconocer que FIFA también tiene lo suyo y si bien no es el mejor simulador de fútbol para consolas, es un muy buen juego para éstas, que aporta una buena dosis de entretenimiento.

FIFA 2002

Obviamente la diferencia más notable entre las versiones de PSX y PS2 es el aspecto gráfico entre una y otra consola, de ahí que este Final Test es válido para ambas.

Sin lugar a dudas el nuevo sistema de pases es una de las innovaciones que tiene esta nueva versión, y en donde se volcó mucho del arsenal por parte de los programadores.

Para hacer pases al ras del piso, ya sea a un compañero o al hueco, tendremos un sólo botón; a diferencia de otros años en donde teníamos uno para pases, y otro para pases en profundidad. El nuevo sistema fue simplificado, no digo que sea más o menos realista, pero sí agrega más jugabilidad. Ahora, cuando vayamos a pasarle la pelota a un compañero tendremos una barra de estado que potencia ese disparo, así que tendremos que ser más cuidadosos a la hora de dársela a un jugador. Por otro lado los pases de altura, o centros, también tienen un sistema muy similar al de los pases al ras del piso.









Algo para destacar es que es más difícil hacer goles, pero creo que se debe a que no quedó muy bien definido la forma de hacerlos.

En FIFA 2002 los jugadores tienen la habilidad de desmarcarse. Esto quiere decir que pueden ir en busca de la pelota tratando de dejar atrás a sus marcadores. Cuando esto suceda, lo notarán porque el jugador que trate de desmarcarse trazará una línea mostrando la ruta que hará. Si nosotros creemos que el desmarque fue el correcto, entonces podremos optar por darle la pelota a ese compañero. Además este agregado en la inteligencia artificial de los jugadores nos permite abrir mejor la cancha y buscar los espacios libre dentro de ésta. Pero por otro lado, como es un clásico en la saga y siendo que el juego está un poco más difícil, en poco tiempo podremos dominar claramente la IA de la máquina para ganar con facilidad.

LAS LIGAS

Bueno, por nonagésima vez no trae a la liga de nuestro país, por más que Boca fue el último campeón de la Copa Intercontinental y actual de la Libertadores de América. Y encima, para peor de males, acá no es como en la PC que podemos hacer nuevas camisetas con los logos, inscripciones y diseño que querramos. En consola no está, y





punto.

El equipo que obviamente está es la selección nacional. Pero vamos a sacar a relucir algunas curiosidades. ¿Saben cómo se llama el arquero de nuestra selección? Mono. De más está decir que haciendo referencia a Burgos. Con la "brujita" Verón me parece que se les pasó la mano con el negro; parece un jugador de Nigeria. El cabello de Sorín mejor ni les cuento, véanlo por ustedes mismos. Si bien tiene bocha de equipos y ligas, hay errores en algunas. Y eso que no me conozco a todos los jugadores de todas las ligas, pero en nuestra selección ya hay tres o cuatro errores muy obvios.

La ambientación está mejor lograda, con más énfasis en las tribunas, y cánticos diferentes para cada escuadra. Nuevamente John Robson y Andy Grey están a la cabeza de los relatos, pero en realidad no aportan mas que otros años.

Resumiendo:

FIFA 2002 tiene algunas opciones mejores y otras diferentes con respecto a su versión 2001, pero así y todo, en consola todos saben quien es el monarca indiscutido.





PSX **FIFA 2002**







Esta es una pequeña guía que servirá de orientación a quienes recién se inician con FIFA o, porqué no, con cualquier otro juego de fútbol.

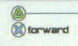
Como primera medida, deben configurar los controles como más cómodos les queden. Una buena forma de hacerlo es utilizar una configuración teniendo en cuenta que no se nos anuden los dedos cuando queramos hacer combinación de botones, por ejemplo.

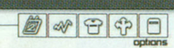
EL BALÓN

- Es imprescindible tener control del mismo; sin pelota, no hay goles, obvio. Cuando el problema es el control, tenemos varias posibilidades para hacernos con la posesión del preciado esférico:
- Traten de que el equipo esté bien parado en la cancha, dejando la menor cantidad de espacios libres.
- En lo posible, a menos que sea de contra ataque, no se manden con un defensor al ataque, que dejarían un espacio en la defensa que el contrario podría aprovechar.









- En FIFA 2002 el sistema de arbitraje mide el ángulo y situación con el que le entran a la pelota para sacársela a un contrario. Si están muy cerca del jugador, usen la entrada moderada, de otra manera es casi seguro que sea falta.
- La entrada brusca a los pies es un muy útil para interceptar el balón, a fin de cortar el pase.
- Si hay un pase largo cerca de nuestro área, lo mejor es sacar al arquero para detener la posible llegada de algún jugador del otro equipo. Si prefieren quedarse a media salida, sólo deben soltar el botón y el portero volverá debajo de los palos.

EN ATAQUE

Familiarizarse con el nuevo sistema de pases, es de suma importancia a fin de hacer pases precisos y en momento justo. Por desgracia esta nueva versión no trae un modo de entrenamiento, así que aprovechen los primero partidos para hacerlo.

Otra opción que tenemos es el pase alto, el cual también es potenciado como el de al ras del piso, y dependiendo del tiempo que lo mantengamos el jugador hará un pase más fuerte o más flojo.

Utilicen y acostúmbrense a la nueva opción de desmarque de los jugadores. Es de suma utilidad para buscar un pase preciso o al hueco. Si vemos que la defensa rival está desarmada, y un jugador se está desmarcando, simplemente hagamos un pase al hueco y nuestro jugador es muy seguro que quede en una buena posición para convertir.

EN DEFENSA

Lo más aconsejable es que tengamos una formación de cuatro defensores, o tres y un líbero.

A veces se complica en los centros llegar a tiempo al jugador que está por

cabecear, así que tengan cuidado con esto.

La mejor forma de sacarle la pelota al contrario si estamos atrás, es con la entrada moderada, casi nunca cobra falta, pero tendrán que estar lo suficientemente cerca como para hacerlo.

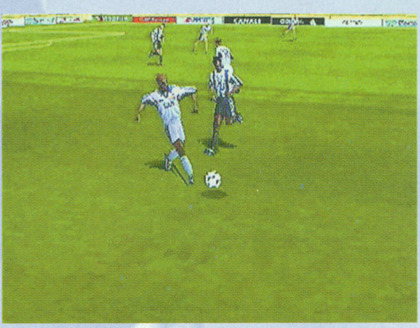
FIFA 2002 permite sacar al arquero, háganlo cuando lo crean necesario.



ALGUNOS CONSEJOS FINALES

• Formaciones:

Si bien la parte estratégica que trae el juego no es tan completa como quisiéramos, con un poco de paciencia y dedicación podremos encontrar una formación y estrategia de juego que más nos convenga.



• Contra ataque:

Podemos jugar al contra ataque lanzando el juego al pelotazo para que nuestros defensores tomen el balón y la espalda de los defensores. Es ideal después de que nuestro rival haya atacado con muchos jugadores.

• Presión o marca por zona:

Ideal para recuperar rápidamente la bola, puesto que irán varios jugadores nuestros a por ella. Pero ojo, descuidaremos la zaga y un pase al hueco, puede ser letal y así cargarnos el partido y la competición.

• Jugar al fuera de juego:

Como bien dice este subtítulo, se trata de jugar al fuera de juego, es decir, sorprender al delantero rival en posición adelantada, además nos sirve para realizar una mayor presión en la zona del medio. Pero si no la manejar a la perfección, es aconsejable no usarla.

Con estos consejos y un poco de paciencia serán los mejores jugadores de FIFA 2002. ¡Que lo disfruten!



Rank	Team	total pts	Month pts	Best Rank
1 (-)	France	821	21	1
2 (+1)	Brazil	801	33	2
3 (+1)	Argentina	771	18	3
4 (-2)	czech Republic	742	4	1
5 (+2)	italy	742	23	2
6 (-)	Portugal	738	22	5
7 (+3)	spain	734	30	3
8 (-2)	Netherlands	708	12	4
9 (-)	Yugoslavia	707	17	9
10 (+1)	Paraguay	706	25	9
11 (-2)	united states	699	33	8
12 (-)	England	687	11	7



Syphon Filter 3

POR MARCELO PEÑALVER

El grupo comando más popular de la PlayStation ha vuelto! Sí: Gabe, Logan y compañía deben declarar ante el senado por sus operaciones pasadas. Y mientras ellos las narran vos tenés que jugar esas 'históricas' misiones, que van desde asesinatos al rescate de obreros esclavos -pasando por una gran variedad de eventos- en escenarios tan distintos como pueden ser una selva, un hotel en el Japón o hasta la actual y tristemente célebre Afganistán (razón que hizo retrasar la salida 'oficial' del juego para el 6 de noviembre). Pero a no desesperar, que nuevamente NL2 les presenta una guía... ¡para sacarles las papas del fuego!

CONSEJOS Y GENERALIDADES

Como alguien bien me ha dicho: 'Más que Syphon Filter 3 tendrían que haberle puesto Syphon Filter 1.3'. El juego en sí (engine, armamento, tácticas y características) ha variado muy poco. Pero para aquellos que no han tenido oportunidad de jugar a los títulos anteriores, aquí va un breve repaso. Los que necesiten un análisis más profundo pueden ojear Next Level Extra número 3, donde hay una muy completa guía de la segunda parte, que incluye un profundo análisis del armamento y estrategia a utilizar.

- Disparar a la cabeza de un enemigo que cuenta con Flak Jacket tiene doble ventaja, ya que aparte del ahorro de balas (un certero balazo en la sesera mata a cualquiera), el chaleco no se dañará y quedará intacto para reforzar la energía.
- Lo más probable cuando vean un enemigo es que él también los esté viendo, y lo que es peor, apuntando. Por lo tanto, antes de asomar sus cabezas para ver si hay alguien, acérquense lo más posible sin quedar al descubierto y usen los direccionales hacia la izq. o derecha para girar en el lugar, y la cámara hará el resto para que pueden ver qué hay a la vuelta de la esquina sin que le vuelen el marote.
- Si haciendo lo anterior divisan a un enemigo y quieren eliminarlo de un tiro en la cabeza, prueben lo siguiente: Presionen L1 + L2 o R2 (dependiendo en qué dirección se quieran asomar), fíjense dónde queda la mira y suelten el L2 o R2 para volver a cubierto. Ajusten la mira tomando como referencia donde había parado y la posición del enemigo y vuelvan a asomarse. Continúen haciendo esto hasta tener la mira bien ajustada sobre su cabeza y después sólo aprieten el gatillo.
- Si tienen el texto 'Head Shot' sobre sus propias cabezas rueden, corran, agáchense o... ¡mueran!
- Siempre mantengan sus armas cargadas a full. Usen esos momentos donde se están ocultando, escapando o simplemente caminando para recargar. Mientras que no sea en medio de un tiroteo, cualquier momento es bueno para apretar el triángulo...
- Siempre que maten a alguien vayan a buscar lo que dejó al morir. Al igual que revisar la zona siempre que haya oportunidad, es una muy buena manera de conseguir armas, municiones y energía.
- Cuando enfrenten a enemigos que cuentan con diferente armamento, según qué tengan en sus manos ocúpense en el siguiente orden: Sniper, Granadas, Ametralladoras, Pistolas.
- Entre todas las armas del juego -que no son pocas, precisamente- y aunque cada una tiene un uso apropiado, quiero mencionar la Air Taser. Salvo que se enfrenten a varios enemigos a la vez o que los mismos tengan Flak Jacket, es lo mejor que se puede usar, por practicidad y eficiencia. Aparte de que es muy divertido calcinar y oír gritar de dolor al destinatario de su terrible rayo, tiene un gran alcance y una endemoniada capacidad de matar.

NUEVAS ARMAS

Nombre	Poder	Repetición	Cargador	Mun. Max	Descripción
Falcon	II	III	6	40	Pistola semiautomática de largo alcance
Spyder Skorpian	IIIII	IIII	20	100	Ametralladora compacta con munición de gran impacto. Su pequeño cargador demanda estar atento a la recarga.
MIL-15 Shotgun	IIII	III	6	18	Escopeta modificada. Dispara municiones fragmentadas que explotan al contacto.
Mars Sub Machine Gun	IIII	IIII	32	160	Ametralladora compacta. Su modesta repetición se compensa con la cantidad de daño infligida al blanco.
AUG Assault Rifle. (AU300)	IIII	II	30	150	Fusil de asalto. Cuenta con una mira capaz de penetrar la mayoría de las superficies y municiones de 5.56mm, aptas para perforar paredes.
Maks Shotgun	IIIII	IIII	10	10	Escopeta de alta repetición. Dispara finas partículas de perdigones que hacen enorme daño al enemigo.

GUIA ESTRATEGICA

NIVEL 1: TOKIO, JAPON: HOTEL FUKUSHIMA



Hablen con el conserje para conseguir la llave del cuarto 413 y luego diríjanse al ascensor. Recorran los pasillos para llegar a la habitación y una vez dentro agarren el arma del baño (1). Automáticamente se encontrarán frente a la ventana que da al edificio donde está Shi-Hao y sus compinches. Para eliminarlos pueden usar cualquier arma (recomiendo probar con una granada solo para divertirse) pero la más eficaz es la Air Taser. Simplemente electrocuten a un enemigo hasta que la barra de peligro se este por llenar, córranse a un costado y vuelvan a mandar luz. De esta manera no tendrían que perder ni un solo gramo de vida.

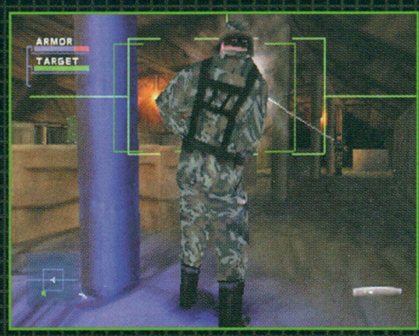
Ahora es tiempo de bajar, pero tienen que hacerlo por las escaleras, matando malhechores en cantidad. Una vez que lleguen al sótano, agarren la Flak Jacket para curar sus heridas y sigan adelante hasta encontrar a la chica que esta siendo raptada (2). Maten a sus

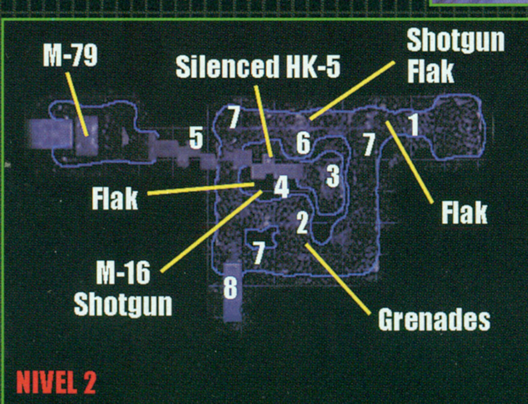


captores (dos llevan Flak Jacket) y habrán cumplido otro objetivo. Escolten a la rehén hasta el punto 3 y vuelvan al hall de entrada para terminar el nivel.

NIVEL 2: COSTA RICA, RAINFOREST (PLANTATION)

Reúnanse con Lian en el punto 1 para que vuele con una granada el primer nido de ametralladora y agarren el Flak Jacket si les es necesario. Ahora es el turno de ustedes de volar un par de estos nidos camino al punto 2, donde encontrarán al bueno de Ellis ejecutado. Ahora, guiándose por el mapa, destruyan con una granada el Helicóptero (3), usen la computadora (4), agarren el Sample Transport Kit (5) y liberen a los dos esclavos (6) en el orden que les quede más cómodo.

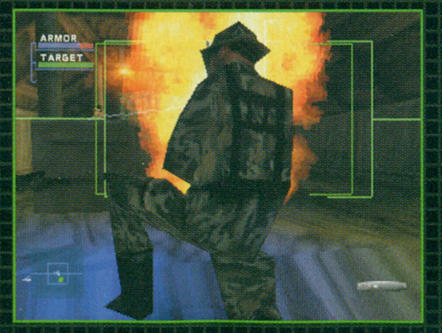




Luego, recojan las tres Sample Plants (7) y huyan por el túnel de escape (8).

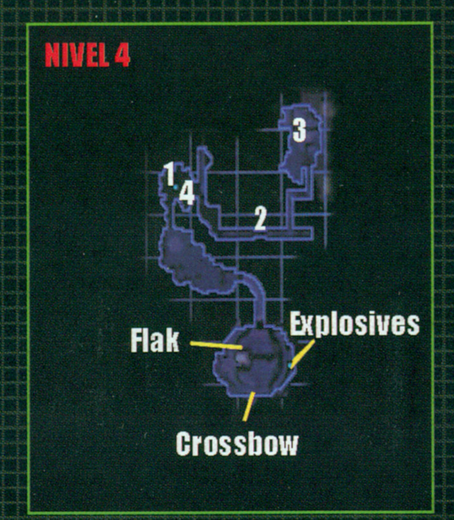
NIVEL 3: COSTA RICA: RHOEMER'S C-5 GALAXY TRANSPORT

Recorran el avión eliminando a todo enemigo que se cruce y recojan la Flak Jacket y la UAS-12 antes de subir a la cabina por la escalera. Eliminen al Copiloto (Él intentara dispararles) pero NO al piloto. Accionen el swicth que abre la compuerta de cola y vuelvan al final del avión. Dispárenle al hombre de la armadura hasta hacerlo caer por la compuerta abierta.



NIVEL 4: MPUMALANGA, SOUTH AFRICA: PUGARI GOLD MINE

Manejar el paracaídas es muy divertido, pero les recomiendo dejarse caer sin moverlo para aterrizar justo en la punta de una grúa sin mover el avispero. Equipen el cuchillo, degollen al guardia que se encuentra sobre ella y bajen por la otra punta. Eliminen uno a uno a los enemigos recogiendo apenas puedan el CROSSBOW, ya que es muy efectivo y letal. Una vez que no quede nadie, vuelvan a trepar a la punta de la

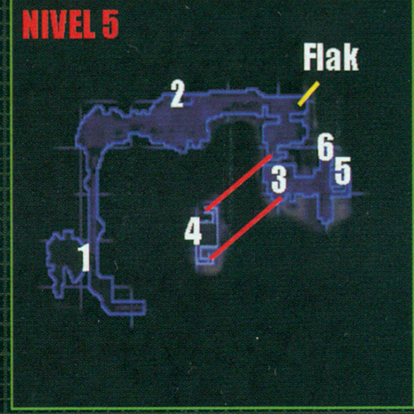




grúa para saltar hacia el desfiladero de adelante y poder agarrar los EXPLOSIVES. Para bajar busquen el lugar señalado 'Climb Down', párense de espaldas y caminen hacia atrás hasta tocar el suelo. Lleguen hasta donde están los esclavos (1) y antes de cruzar el puente (2) eliminen a los guardias a los costados. Una vez que lo crucen tendrán nuevos objetivos. Deben salvar a De Jesús (3) antes de detonar los explosivos donde aparece señalado 'Rig Explosives Here' (4).

NIVEL 5: MPUMALANGA, SOUTH AFRICA: PUGARI COMPLEX

Accionen rápidamente el interruptor (1) para poder escapar en los carros antes de que la mina se desmorone totalmente. Visiten a Foreman (2) pero NO lo maten, o mejor todavía, mátenlo para saber por que no lo tenían que matar (¡je!). Reçojan el Flak Jacket camino a la antena (3). Accionen el Transmitter Power Switch (4) y -muerte de Smith mediante- accionen la computadora (5). Salgan del edificio para reencontrarse con De Jesús. Al intentar usar el elevador (6) se encontrarán con compañía, de la cual De Jesús se puede encargar sin problemas.





NIVEL 6: KABUL, AFGHANISTAN: SHIRPUR DISTRICT

Muévanse con cuidado por la ciudad hasta llegar al mapa (1). Sáquenle una foto y saboteen el 'Weapons Cache' (2), tras lo cual tendrán 18 segundos para escapar por los pasillos y trepar las cajas hacia un lugar seguro. El próximo paso es agarrar la AU300 (3), para lo que antes tienen que eliminar al primer francotirador. Trepen cuidadosamente por las piedras de manera que puedan observar sus movimientos sin ser detectados, y trepen cuando él se vaya al otro cuarto.



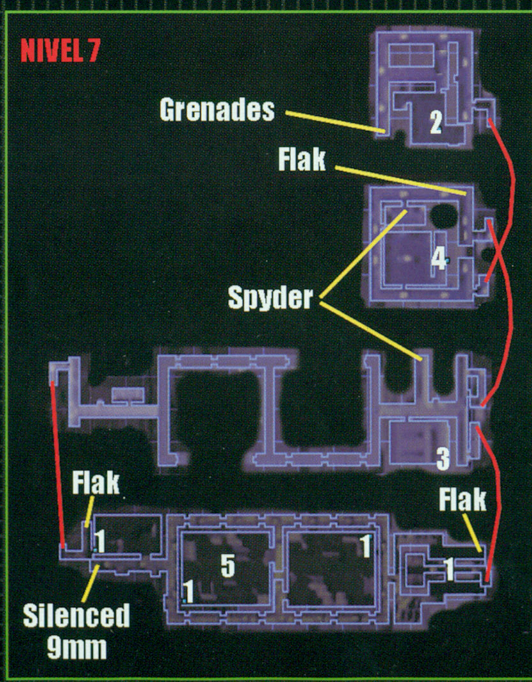




Equipen el cuchillo y esperen pacientemente que regrese para degollarlo por sorpresa. La AU300 es la mejor arma que pueden usar contra el resto de los francotiradores (4), por lo que no la malgasten usándola contra enemigos comunes. Una vez que ubiquen (con la ayuda del mapa) y eliminen (con la ayuda de la AU300) a los Sniper, se les presentará un último inconveniente: el helicóptero que los rescatará sobre el bondi (5) no puede descender debido a cuatro enemigos armados con M79 que lo mantienen bajo fuego, además de tener poco combustible como para aguantar demasiado. Habrá un enemigo junto a ustedes, dos metidos en edificios y el último tras el colectivo mencionado.

NIVEL 7: DUBLIN, IRELAND: S.S.LORELEI

Lo primero a hacer es colocar cuatro explosivos (1), habilitándose el último de la derecha según el mapa una vez que coloquen los tres restantes. La manera más segura de recorrer los pasillos de este gran barco es con el Air Taser en la mano. El próximo paso es conseguir el Shipping Manifest (2), para lo cual tienen que acceder al camarote del capitán utilizando el 'Dumbwaiter' (3). Recojan la evidencia (4) y regresen a donde





posible. Con respecto a los científicos, algunos de ellos se encuentran en celdas, y para volar las rejas necesitarán encontrar explosivos. Camino a ellos se cruzarán con la Dra. Weissinger, a quien deberían liberar de sus captores antes de que la maten, y más adelante al Dr. Freid. Luego de charlar con él bajen por el agujero en el suelo para agarrar el Artifact y vuelvan a subir. En el área donde encontraron al Dr. Freid también podrán hallar el Virus Sample y los explosivos. Si todo va bien, una vez que consigan estas dos últimas cosas lo único que les restaría es liberar a los cuatro científicos encerrados para completar el nivel.

empezaron el nivel (5). Deben cubrir a Maggie mientras baja el container para rescatarlos, por lo que, usando también el Air Taser, despachen a cada enemigo que se le acerque.

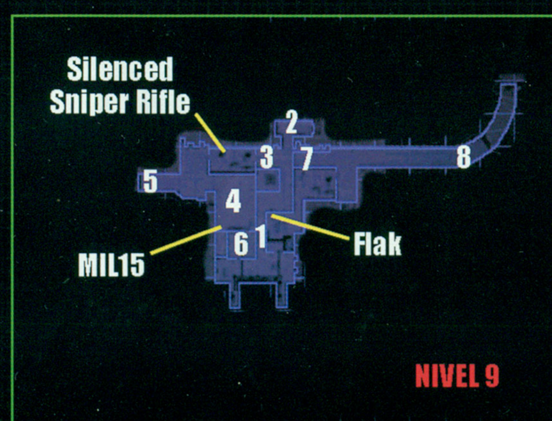
NIVEL 8: COSTA RICA RAIN FOREST: AZTEC RUINS

Desafortunadamente no hay mapa disponible para este nivel, por lo que tendrán que orientarse ustedes mismos. Entre los objetivos a cumplir dos son liberar a seis científicos (alcanza con tocarlos nada más) y destruir siete computadoras. La primera computadora que encuentren es la única que deben usar antes de destrozarla a balazos, para conseguir el modelo del virus. En este nivel hay una zona particularmente custodiada (se los informan por radio), en la que tendrán que tener mucho cuidado y recomiendo eliminar uno a uno los enemigos tratando de exponerse lo menos

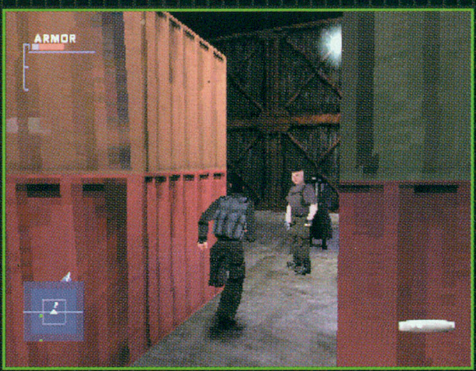


NIVEL 9: DUBLIN, IRELAND: DOCKYARDS (WATERFRONTS)

Para salvar sus pellejos del rápido ataque al que son sometidos al comenzar el nivel, corran velozmente a cubrirse detrás del container que está a la izquierda, y desde allí encárguense de los dos enemigos (uno cuenta con Flak Jacket). Reúnanse con Maggie (1) y corran sin parar hasta llegar a la primera camioneta (2). Coloquen explosivos en su techo y reúnanse nuevamente con Maggie (3). Acto seguido quedarán atrapados en el galpón. Para salir tienen que dispararles a los barriles que se encuentran en la otra persiana, pero antes de eso corran rápidamente tras Maggie y cúbranla del enemigo que se encuentra dentro del galpón. Salgan y en vez de tirotearse corran hasta el punto



(4) para encontrar refuerzos. Vuelen la segunda camioneta (5) y reúnanse con Russel en el punto (6). Síganlo y cúbranlo mientras abre la puerta y la caja fuerte. Ahora destruyan la tercera camioneta (7), para llegar a ella tienen que dispararles a los barriles que están junto a la persiana con un tres escrito en ella. Por último, destruyan la cuarta camioneta (8), avanzando despacio hacia ella para no verse rodeado por la gran cantidad de enemigos presentes.



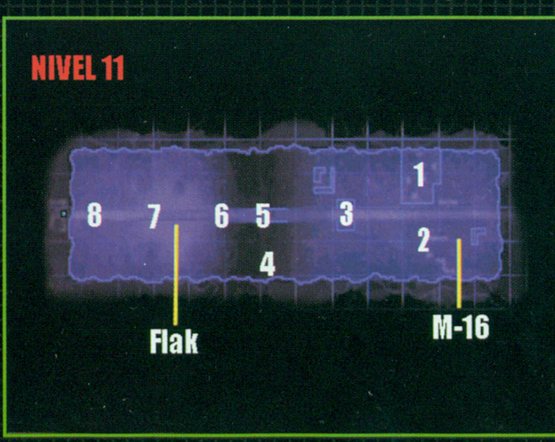
NIVEL 10: DUBLIN, IRELAND: UPPER DOCKYARDS (DOCKS FINAL ASSAULT)

Júntense con Nigel y síganlo de cerca, mientras esquivan las balas enemigas, hasta la última camioneta. En ese momento se darán cuenta que Nigel es el traidor, y ahora tendrán que detenerlo y recuperar la camioneta. Para sus secuaces recomiendo el querido Air Taser, mientras que para Nigel nada mejor que la MIL-15.



NIVEL 11: KABUL DESERT AREA, AFGHANISTAN: ARMY RANGER MUNITIONS TRUCK (CONVOY)

Tienen que moverse rápidamente para salir del fuego cruzado y agarrar la M-16 (recomiendo que la guarden para más adelante). Del otro lado de la baja pared se llega al primer checkpoint. Ellis les avisará que desde una fortaleza (1) los están atacando con morteros. Busquen la entrada del túnel (2), crúcenlo con cuidado y eliminen a los tres enemigos para liberar el paso del camión. Vuelvan a cruzar por el túnel y corran a cubrir a Ellis en el punto 3, mientras detona unas defensas y luego ustedes detonen la siguiente. Eliminen al francotirador (4) y desactiven la bomba que está bajo el puente (5). Cubran a Ellis mientras desactiva la mina (6) y prepárense para la parte más jodida de lo que va del juego: encárguense de los

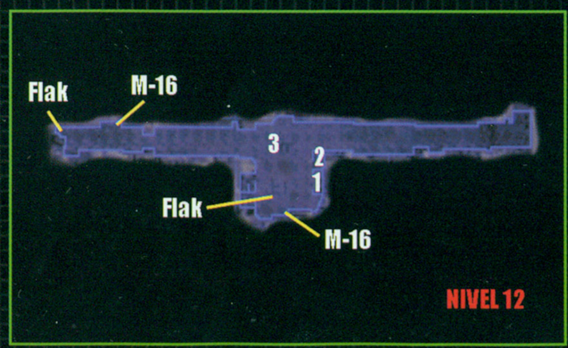




dos francotiradores (7) que están más adelante, subiendo por uno de los costados del camino y lanzándoles granadas. Una vez que los eliminen deben volver rápidamente a donde está Ellis y matar a un soldado que lo tiene bajo fuego. Traten de dispararle de lejos para poder estar delante de Ellis cuando el camión vuelva a avanzar, equipen la M-16 y estén listos para enfrentar a por lo menos siete enemigos. Una vez que hayan zafado (varios 'Retry' mediante seguramente) recojan el tendal de armas que dejaron y el Flak Jacket si todavía no lo hicieron y sigan delante del camión para otra sorpresita: otros ocho o nueve enemigos a eliminar y encima cubriendo a Ellis. Una vez que escapen de ese infierno detonen la defensa (8) y eso será todo...

NIVEL 12: KABUL, AFGHANISTAN: SQUARE IN EASTERN PART OF CITY (THE BEAST)

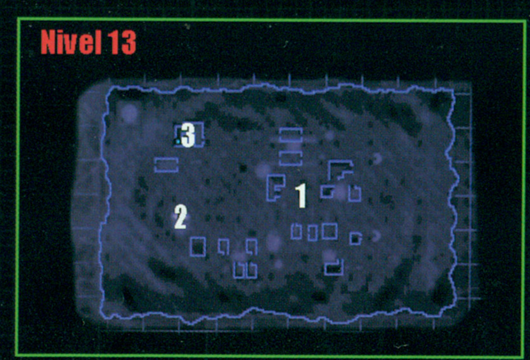
Otra vez tienen que proteger al camión, por eso nada mejor que alejarse un poco de él para que no reciba las balas que están destinadas a ustedes. Cúbranse bajo los marcos de las puertas de la pared izquierda y limpien el lugar practicando 'tiro al marote' para economizar balas. Agarren la M-16 y sigan su camino hacia el C-4 (1). En el momento que consigan los explosivos el tanque comenzará a avanzar hacia ustedes, así que escóndanse en el punto (2) para que el tanque no los detecte al pasar. Una vez que se detuvo (3), rápidamente corran hacia él evitando que les apunte y coloquen una carga de C-4, aléjense y detónenla para completar la misión.



NIVEL 13: TANAMI DESERT, AUSTRALIA: CONSORTIUM VIRAL TESTING COMPOUND (AUSTRALIAN OUTBACK)

Nuevamente el Air Taser es su mejor aliado. Muévanse con cuidado hasta llegar a la radio (1) y sabotéenla. Sáquenle una foto a la fosa común (2) y maten a los cuatro guardias que custodian la carpa (3). Entren en ella y encuentren a la doctora. El próximo paso es conseguir tres sustancias, cosa fácil de lograr siguiendo los puntos azules que aparecerán en el radar, así que agárrenlas y vuelvan con la doctora, pero cuidado que en la entrada de la carpa hay un guardia con Flak Jacket, y dos más le disparan a la Doctora por lo que tienen que eliminarlos sin perder tiempo. Ahora es tiempo de seguir a la doctora hasta el helicóptero, limpiando el camino con un poco de su ayuda.





NIVEL 15: WESTERN MONTANA: PARADISE RIDGE

Como primera tarea tienen que eliminar a dos francotiradores que están sobre unas torres (1). Para eliminar al primero den unos pocos pasos hacia delante sin ser detectados y apunten con el Sniper Rifle a su cabeza. Para matar el segundo ubíquense tras la gran roca que hay en el camino y solo asómense para disparar. Liberen al agente Demarco (2) matando en forma rápida a los enemigos cercanos con el Crossbow, y coloquen el dispositivo en el poste de luz (3), matando de paso al enemigo que quiere rescatar a los capturados. Lleguen al lugar donde cayó el satélite (4) y observen los eventos. Ahora deben volver al poste de luz (3) para remover el dispositivo, pero estando atento a los enemigos que





NIVEL 14: AUSTRALIA: YUENDUMU VILLAGE (ST. GEORGE AUSTRALIA)

Agarren el Silenced Sniper Rifle de la parte trasera del camión y diríjanse a donde están los aborígenes (1), cuidando de no ser vistos antes de llegar a ellos o serán ejecutados. Libérenlos de sus captores y denles el antídoto. Repitan con los aborígenes dentro de las casas marcadas 2, 3 y 4 y el que está en un refugio bajo tierra (5). Luego roben el camión para escapar (6). El camión los trasladará hacia una zona donde hay un helicóptero y varios enemigos. Elimínenlos (recomiendo correr de costado mientras les mandan balas) para abordar la nave y terminar el nivel.





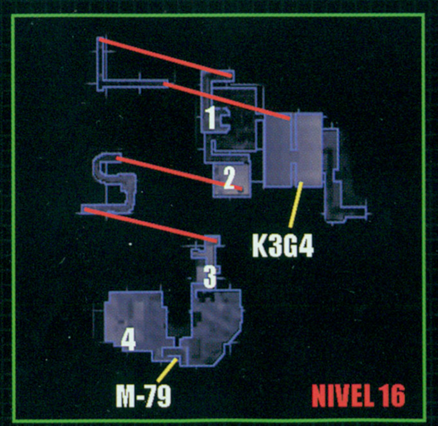
el detector justo cuando éste comience a hablar por radio. Luego bajen y salgan por donde entraron. Ahora vayan a buscar al agente Nelly (2) y luego de un breve tiroteo métanse por el agujero. Recorran el túnel y al llegar a los miembros de Milita mantengan presionado el botón X para permanecer de rodillas. Una vez que termine la charla vayan tras ellos y ayúdenlos a eliminar a unos cuantos enemigos. Traten de que aunque sea uno de los dos quede de pie, ya que cuando todo se tranquilice tienen que derribar la puerta cercana y pasar a otra área donde, si pasan solos, serán atacados



encontrarán en el camino. Por último, deben llegar al punto 5 sin matar a ningún miembro de Milita (pero a la vez esquivando sus balas).

NIVEL 16: PARADISE RIDGE, MONTANA: DAKTON MILITIA (MILITIA COMPOUND)

Lleguen al punto (1) orientándose con el mapa y salven de la ejecución a los miembros de Milita que están siendo apuntados para poder hablar con ellos. Abran la puerta cercana y trepen a los containers para poder saltar a donde dice 'Jump Here' (en realidad solo tienen que caminar hacia ahí). Vayan por detrás del Coronel y colóquenle

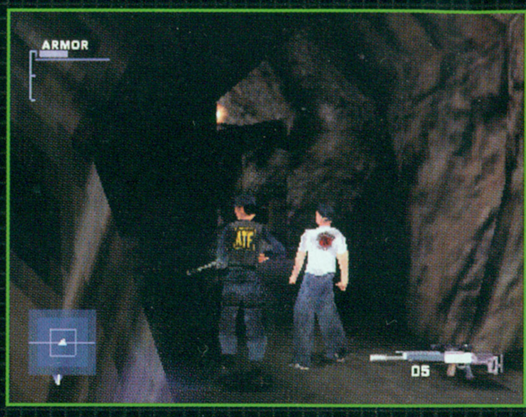


por los dos bandos. Sigan hasta donde hay un colchón (4) y córranlo para descubrir el pasaje al bunker subterráneo.

NIVEL 17: DAKTON COMPOUND, WESTERN MONTANA: UNDERGROUND BUNKER

De movida corran a buscar la K3G4 (primer túnel hacia la derecha) y el Falcon (primero a la izquierda), luego equipen la M-79 o su mejor arma y eliminen al grupo de enemigos que les apunta a la cabeza. Recojan sus armas y sigan adelante. Defiendan a Dusty de un enemigo que se esconde tras una caja y un poco más adelante él les dirá que esperen. Preparen una buena arma y no se dejen sorprender por los enemigos que

aparecen de la nada. Después Dusty volverá para darles unos lentes infrarrojos. Síganlo con la ayuda de ellos (si gustan a la izquierda hay una caja con M-79) hasta llegar a una habitación donde está postrada Debbie, la madre de Dusty. Luego de la conversación salgan y agarren el Flak Jacket de sobre la mesa. Cruzando el cuarto (hacia el este, según la brújula) hay una reja cuya puerta pueden abrir y acceder a una caja con HK-5. Vuelvan al cuarto con la gran bandera de los Milita y esta vez vayan hacia el sur, norte, este y norte para llegar al botiquín. Llévenselo a la madre de Dusty (de paso agarren las municiones del pequeño cuarto), que



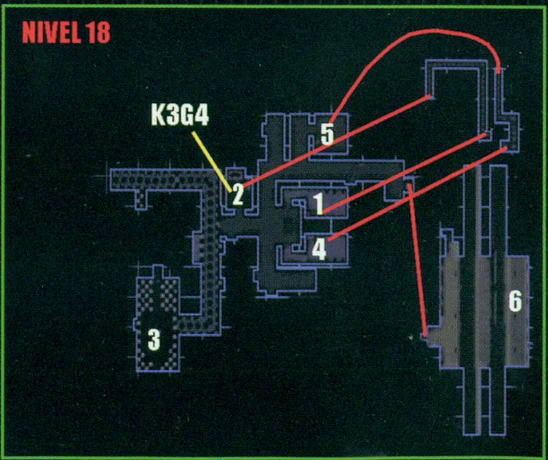


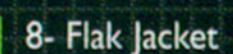
encima está siendo atacada. Una vez que Debbie se levante escóltenla hasta el ascensor; Dusty se les unirá después), y luego sigan junto a ellos hasta llegar al final del episodio.

NIVEL 18: WASHINGTON, DC: SENATE HEARINGS BUILDING SENATE BUILDING)

Eliminen a los dos enemigos que están haciendo sus necesidades y disparen a la tapa de ventilación 1). Trepen a los tubos por la abertura y recórranlos para llegar al control de puertas 2). Acciónenlo para abrir todas las rejas del edificio y rescaten a los agentes federales 3) matando a todos los enemigos en el cuarto. Vayan al otro baño 4) y repitan lo de dispararle a la tapa y recorrer los conductos de ventilación para llegar a una oficina 5). Miren la foto que está sobre el escritorio para conocer el código de desacti-









vación de las bombas y vayan al ascensor. Presionen el botón para bajar y los llevará hasta una estación de subtes. El objetivo acá es cruzar las dos vías para llegar al tren del fondo 6), si se quedan tratando de limpiar la zona seguramente morirán.

NIVEL 19: WASHINGTON, DC: SENATE SUBWAY SYSTEM DC SUBWAY)

Ahora se encuentran dentro del subte, y para hacerle las cosas más fáciles les diré con qué se encontrarán en cada vagón, como para que estén listos con anterioridad. C) = Checkpoint.

1- 2 Enemigos
2- Flak Jacket
3- Hay una explosión en el techo e ingresan dos enemigos
5- 2 Enemigos
7- 2 Enemigos con granadas C)
8- Flak Jacket
10- Hay una explosión en el techo e ingresan dos enemigos
12- 2 enemigos con 1 rehén. Dispárenles a la cabeza desde el vagón 11 C)
13- Flak Jacket
14- 2 enemigos con Flak Jacket atrincherados detrás de asientos C)
17- 2 enemigos con 1 rehén. Dispárenles a la cabeza desde el vagón 16 C)
18- Hay una explosión en el techo e ingresan dos enemigos
20- 2 enemigos C)
22- Hay una explosión en el techo e ingresan dos enemigos
24- 2 enemigos con un senador como rehén. Dispárenles a la cabeza desde el vagón 23 C)
26- Flak Jacket
27- 2 Enemigos
28- Hay una explosión en el techo y dos enemigos les apuntan a la cabeza. Traten de cruzar rápidamente el vagón y ellos morirán por otra explosión.





30- Lugarteniente de Mara. Dispárenle a la cabeza apenas ingresen al vagón 29 C).
31- Explosivos. Agárrenlos y colóquenlos en la puerta cerrada. Corran para que no los alcance la onda expansiva.

Y bien, un par de vagones más adelante los espera Mara, quien tiene un rehén y se encuentra detrás de un vidrio a prueba de balas. Vuelvan algunos vagones atrás y agarren la AU300, suban al techo del vagón donde está Mara y apunten a su cabeza. Un solo tiro y todo habrá terminado...


EL MEJOR PRECIO - LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
¡NO TE QUEDES SIN TU GAMECUBE!
CRASH BANDICOOT 4
SILENT HILL 2
POWER
ALL
SIEMPRE MAS
GAME BOY
ADVANCE
ENVIOS A CAPITAL FEDERAL SIN CARGO
E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR
VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR
COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.
AVENIDA RIVADAVIA 2988
(FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED.
TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO LUNES A SABADOS
DE 9 A 20 HORAS

SILENT HILL 2

SEGUNDA PARTE

POR SANTIAGO VIDELA

6 - SILENT HILL HISTORICAL SOCIETY

Si antes de entrar en este lugar tienen ganas de recorrerse los alrededores para buscar municiones o medikits, háganlo y recuerden que una vez que entren aquí en poco tiempo llegarán a un punto en el que no hay retorno, así que ¡adelante!

En el interior de este lugar, como primera medida, examinen los cuadros que están en las paredes y luego de eso sigan adelante por una muy larga escalera que va hacia el subsuelo.

En el cuarto que entrarán después de bajar la escalera hay unos papeles, examínenlos y sigan avanzando.

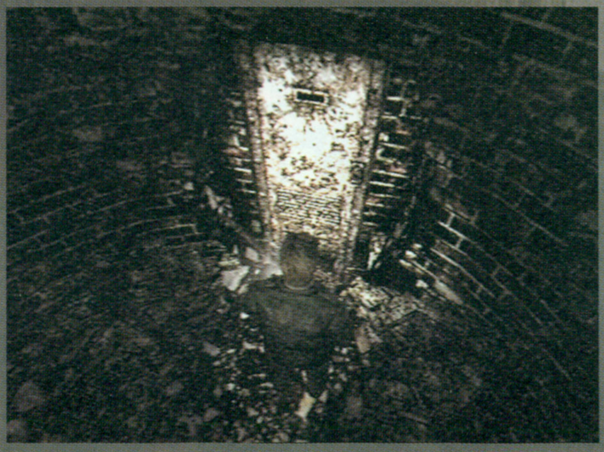
Más adelante llegarán a un lugar en donde hay un pozo, entren en él y al llegar al fondo verán que aparentemente no hay una salida. Para encontrar la salida de ese lugar, todo lo que tienen que hacer es ir golpeando las paredes con el palo hasta que escuchen un sonido, luego denle un par de golpes más a ese lugar y listo.

Continúen explorando cuidadosamente todo y en una de las habitaciones en las que podrán entrar se encontrarán una **"Spiral Writing Key"**, al agarrarla la luz que llevan se apagará y para volver a encenderla tendrán que usar la **"Dry Battery Cell"** que llevan en el inventario o, para decirlo de otra manera, van a tener que ponerse las pilas.

Al hacer esto la puerta quedará cerrada misteriosamente y la habitación se llenará con esos molestos y peligrosos insectos que son atraídos por la luz. En ese momento apaguen la luz y traten de eliminar a todos los bichos que se mueven, pero háganlo únicamente presionando el botón **X**.

No se preocupen por los bichos que están sobre las paredes, ya que ellos no les harán daño, pero el problema es que si los golpean con el palo o usan un arma, automáticamente aparecerán más insectos de los que se mueven y pican.

Examinen la botonera que está al lado de la puerta (la luz tiene que estar encendida). Presten mucha atención a esto, porque el código para salir de esta habitación es al azar, de manera que van a tener que deducirlo ustedes.



La forma de deducir el código es bastante sencilla: una vez que examinen el teclado numérico de la puerta, verán que algunos de los botones que hay en él aparecerán iluminados... bueno, lo que tienen que hacer es probar todas las combinaciones de números que puedan hacer con los botones que estén iluminados hasta que encuentren el correcto, y listo.

Salgan de ahí y usen la **"Spiral Writing Key"** para abrir la reja que está en el piso de la habitación más próxima y salten en el agujero.



(cerca de lo que sería la salida, que lógicamente está cerrada) verán que hay una puerta en el piso. Para abrir esta puerta lo que hay que hacer es combinar la herradura **("Horseshoe")**, con la muñeca de cera **("Wax Doll")** y el encendedor **("Lighter")**, y usar esta combinación en la puerta para formar una manija y abrirla.
Entren en este nuevo pozo y sigan adelante hasta que lleguen a un elevador de carga. Cuando entren en él la puerta se cerrará y los llevará hacia abajo. Al salir del ascensor encontrarán un nuevo lugar para grabar.

Poco después llegarán a una habitación en la que se encontrarán nuevamente con Eddie; luego de que él se vaya podrán agarrar una especie de símbolo **("Tablet of Gluttony Pig")** y encontrarán un nuevo lugar para grabar el juego.

7 - LA PRISION SUBTERRANEA

Salgan de la habitación en donde están y exploren los pasillos hasta que encuentren un mapa de este nuevo sector. En uno de los sectores en donde están las celdas encontrarán una **"Wax Doll"**, sigan explorando ese lugar, en especial las celdas de los sectores de detención hasta que encuentren otros dos emblemas **("Tablet of the Opresor" y "Tablet of the Seductress")**.
Es posible que al agarrar la "Tablet of the Opresor" no puedan salir de la celda. Si esto les sucede, simplemente apaguen la luz e inténtenlo nuevamente.
Cuando tengan los tres emblemas o **"Tablets" ("Gluttony Pig", "Opresor" y "Seductress")** salgan al patio de esta prisión bajo tierra y en el centro de él verán una plataforma. En uno de los lados de la plataforma hay un lugar en el que podrán usar los tres émblemas que tienen. Háganlo. Poco después escucharán un grito.
Vuelvan a entrar a la prisión, pero antes agarren la herradura que estará en la manija de la puerta por la que llegaron al patio **("Horseshoe")**.
Continúen explorando los lugares de la prisión que todavía no visitaron. En uno de los cuartos van a encontrar un encendedor **("Lighter")** y en otra habitación podrán agarrar el **"Hunting Rifle"**. No olviden revisar todos los papeles que encuentren en cada cuarto y en uno de los pasillos de este lugar

Al seguir adelante entrarán en un nuevo sector de pasillos en los que encontrarán varias escaleras, dos de las cuales los llevarán a un pequeño sector en el que los pasillos forman una especie de círculo y hay una habitación en el medio.
Mucho cuidado en este lugar, porque además de los molestos bichos que van colgados, del lado de abajo del piso de rejas estará el molesto amigo cabeza de cono y, no importa lo que hagan, no podrán eliminarlo, así que mejor evítenlo. En la habitación del medio de este sector encontrarán la enorme cuchilla con la que el cabeza de cono los atacó anteriormente y ahora podrán usarla como arma **("Great knife")**. Esta impresionante cuchilla es devastadora contra los enemigos, pero es muy pesada como para que puedan moverse con comodidad. Igualmente por ahora ni siquiera con esto podrán dañar al cabeza de cono así que vuelvan al piso anterior.
Por otra de las escaleras, llegarán a un túnel que los llevará a un cuarto en el que hay un extraño cubo con varias caras en él. Usenlo y cuando puedan moverlo, háganlo girar hasta que la cara con ojos verdes quede

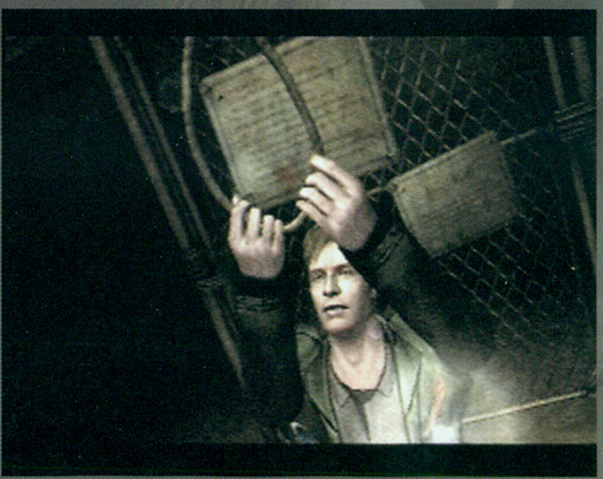


mirando hacia ustedes, pero inclinada de costado, mirando hacia la derecha.
Dejen al cubo y verán que detrás de ustedes se ha abierto una puerta, por ahí llegarán a un lugar en donde verán a María.
Luego de hablar con la minita vuelvan a donde está el cubo y verán que en la caja de fusibles cerca de la otra salida hay algo brillante. De ahí podrán agarrar una pinza para cortar alambre **("Wire Cutter")** .
Ahora vuelvan hacia donde estaba el ascensor de carga que los trajo hasta este nivel, pero en lugar de entrar en la habitación del ascensor, sigan por los pasillos





hasta llegar a una entrada que está bloqueada con alambres, que lógicamente podrán cortar usando el **("Wire Cutter")**.
Sigan avanzando por los pasillos, que de ahí en adelante formarán mini laberintos hasta que encuentren una escalera que los dejará frente a una puerta, frente a la cual hay un nuevo "Save Point" y una hoja de diario tirada en el suelo (examínenla).
Tras esa puerta entrarán a un nuevo sector de pasillos y en uno de los cuartos que están más adelante se encontrarán nuevamente con Angela, que está siendo amenazada por un bicho feo.
Con la escopeta pongan a la desagradable criatura en su lugar y después de que todo pase sigan avanzando. Más adelante va a entrar en un cuarto en el que hay 6 personas colgadas, pero por ahora no podrán hacer nada, así que sigan explorando. En otro de los cuartos cercanos hay 6 horcas vacías y aquí nuevamente les tocará resolver un puzzle que es al azar.
El asunto acá es tirar de una de las horcas e ir al cuarto donde estaban los seis cadáveres colgados. Si tiran de la horca correcta, cuando entren en el cuarto en donde estaban los cadáveres verán que el cuerpo correspondiente a la soga que tiraron ha desaparecido y en su lugar encontrarán una llave **("Key of the Persecuted")**, que les servirá para abrir las esposas que sujetan la reja que bloquea la salida.
Si la horca que tiraron es la equivocada, al salir del cuarto de los cadáveres serán atacados por tres enemigos comunes que podrán eliminar fácilmente; así que sigan intentándolo hasta que tengan la llave.
Siguiendo por los túneles que vienen tras esa nueva salida, poco después llegarán a donde estaba María, pero parece que ella ya tuvo visitas. Salgan de ahí y vuelvan por el túnel hasta llegar a la puerta que antes estaba cerrada y ahora aparecerá abierta.





Ese camino los llevará a un pequeño cementerio en el que pueden agarrar algunas cosas y hay otro "Save Point".
Por una de las tumbas que están abiertas (la que tiene el nombre del protagonista) podrán bajar hacia un nuevo sector.
Avancen por este nuevo pasadizo y poco más adelante se encontrarán una vez más con Eddie, que ahora parece estar un poco más desequilibrado de lo normal y los atacará (¿acaso habrá estado participando de algún reality show?).
Cuando eso pase, la mejor alternativa es usar la escopeta y mostrarle lo que es bueno (mantengan vigilado el nivel de energía, porque sus disparos duelen).
Luego de una buena sacudida, Eddie escapará y en la habitación siguiente volverá a atacarlos. Aquí todo lo que tienen que hacer es esconderse detrás de uno de los pedazos de carne que están colgados y poner como arma la cuchilla gigante.
Cuando el dogor vaya a buscarlos, simplemente denle duro y con tan sólo dos golpes de esta cuchilla lo pondrán a dormir para siempre.



8- UN LUGAR ESPECIAL

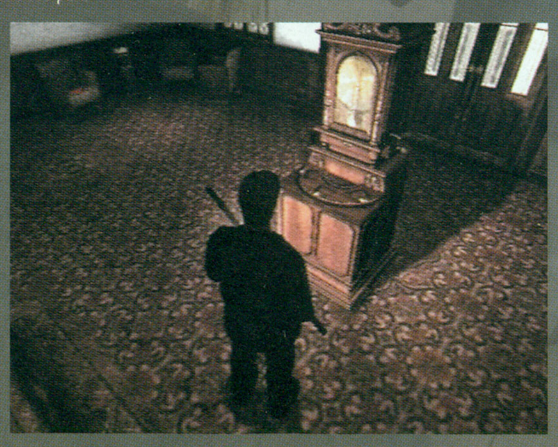
Luego de deshacerse de Eddie saldrán directo al embarcadero, súbanse al bote que está ahí y remen hacia la luz que se ve en el horizonte, de esa forma llegarán al hotel.
Al bajar del bote, revisen todo el sector de afuera del hotel y sobre una fuente encontrarán una especie de cajita de música **("Little Mermaid Music Box")**, agárrenla y entren al hotel.
Justo sobre una de las paredes en la entrada podrán ver el mapa de este hotel, sigan derecho por el pasillo principal y bajen al subsuelo por la escalera, exploren lo que puedan de ese lugar y por ahí encontrarán una lata de solvente **("Can of Thinner")**.
Suban de nuevo a la planta baja y ahora vayan hacia la **"Reception"**, detrás del mostrador de ese lugar encontrarán la llave para el cuarto 312 **("Key to Room 312")**.
Cuando tengan esa llave vayan al **"Restaurant Lake Shore"**; ahí podrán agarrar otra llave **("Fish Key")** y luego de eso se encontrarán con la mocosa escurridiza, que luego de hacer un dibujo en el vidrio se irá. Preparen la escopeta, porque cuando salgan al pasillo vendrán un par de bichos bastante fuleros a los que tendrán que llenar de plomo.
Como paso siguiente suban al primer piso y vayan al **"Cloak Room"**, usen la **"Fish Key"** para abrir el portafolios que está ahí y conseguir la llave del cuarto 204 **("Key to Room 204")**.
Con esa llave vayan a la habitación 204 y ahí agarren la **"Employee Elevator Key"**, luego pasen al cuarto 202 por la pared destruida y usen el solvente **("Can**





Bulb" en él y salgan de ahí, vuelvan al lugar en donde estaba el armario en el que dejaron todo lo que llevaban y recuperen sus cosas, luego vuelvan a la "Reception" y vayan hacia la caja de música grande que está en el medio de ese salón, frente a la escalera.
Esa caja de música tiene tres ranuras, en la de la izquierda usen la "Cinderella Music Box" en la del medio pongan la "Little Mermaid Music Box" y la "Snow White Music Box" insértenla en la ranura restante.
Eso les dará una llave con la que podrán abrir la reja que bloquea las escaleras que les permitirán llegar al segundo piso en donde está la habitación 312, así que vayan hacia allá.
En el cuarto 312 usen el "Videotape" en la video que está junto al televisor, luego de que el video termine salgan de ahí y vayan al "Reading Room" en la planta baja y usen una radio con auriculares que hay por ahí.
Ahora entren en el cuarto 202 y serán transportados afuera del cuarto 219, sigan por el pasillo hasta el ascensor (no entren en otra habitación, porque serán transportados hacia otro lugar) suban al ascensor, presionen el botón "B" y al bajar, usen la escopeta para deshacerse de los molestos bichos que estarán dando vueltas por ahí.
Continúen avanzando hasta llegar a una pared en la que van a ver 9 Save Points, una vez que crucen por la puerta que está ahí verán una secuencia y luego de eso tendrán que vérselas nada menos que con 2 cabezas de cono.

of Thinner") sobre una de las fotos que están sobre la cama, examinen la foto y usen la palabra que vean en ella para abrir el portafolios que está ahí mismo; en su interior encontrarán otra caja de música ("Cinderella Music Box").
Ahora vayan a donde está el elevador de servicio (abran el mapa y busquen el cuarto marcado con una "E"). Abran la puerta con la "Employee Elevator Key". En el interior de este cuarto examinen bien todos los armarios, porque al hacerlo uno de ellos les dará la opción de dejar las cosas que tengan en el inventario en su interior.
Cuando vean esa opción, dejen absolutamente todo lo que tengan encima, porque si no lo hacen no podrán usar el ascensor, una vez que se hayan quedado vacíos usen el ascensor para bajar (presionando el botón 1).
En el subsuelo van a poder agarrar un nuevo mapa del hotel que les dejará ver los sectores exclusivos para los empleados, cuando lo tengan vayan al "Pantry" y agarren otra caja de música ("Snow White Music Box"). Cuando la tengan vayan a la "Office" y en ese cuarto agarren el "Videotape" y el "Can Opener", lo que sigue es bajar al subsuelo y en el "Boiler Room" van a encontrar la llave del bar ("Bar Key").
El próximo lugar adonde tienen que ir es la cocina ("Kitchen"), una vez ahí abran una lata que está encima de una de las mesas usando el "Can Opener", de su interior sacarán una lamparita ("Light Bulb").
Continúen hasta llegar al bar, sobre la barra hay un reflector que está apuntando hacia la puerta, usen el "Light



Hay dos formas de eliminar a estos bichos, la más segura es con armas de fuego (la escopeta o el rifle, preferentemente), pero les aseguro que de esta forma tardarán una eternidad en hacerlo. La más rápida, pero en cierta forma arriesgada, es usando como arma el **"Great Knife"**. Usen el golpe más poderoso de esta arma (el que pega un mazazo desde arriba), tómenle el tiempo y con unos cuantos golpes bien colocados estos monstruos terminarán por caer.

Luego de que ambos cabeza de cono queden inutilizados, examínenlos, porque llevan consigo unas piedras con forma de huevo que necesitarán para seguir adelante. Simplemente coloquen una de estas piedras en cada puerta y salgan de ahí. Sigan avanzando y revisen todo lo que puedan, tarde o temprano llegarán a una escalera metálica que los llevará a un edificio en el que se encontrarán con una persona conocida.





Luego de una charla se enfrentarán a una bizarra criatura y para eliminarla lo que tienen que hacer es atacarla con el rifle. Simplemente denle un tiro y cuando vean que ella les tira como una especie de mariposas negras corran hasta que desaparezcan, luego apunten, péguenle otro tiro y repitan este proceso hasta que eliminen al monstruo. No traten de darle más de un tiro porque la pasarán mal, cuando el bicho caiga al piso denle el tiro de gracia y a cobrar.

EL LADO OCULTO DE SILENT HILL 2

Obviamente y como en la primera parte hay unas cuantas cosas ocultas que se habilitarán luego de que hayan terminado el juego y aquí se las voy a ir describiendo.

MAS OPCIONES: Una vez que hayan terminado el juego, si mantienen presionados los botones **L1** y **R1** al entrar al menú de opciones podrán entrar a un menú especial en el que aparecerán un par de opciones nuevas que les permitirán, entre otras cosas, apagar el filtro que le da un aspecto granulado a todo lo que se ve durante la aventura y multiplicar la cantidad de balas que cada caja que agarren les dará.

LOS DISTINTOS FINALES: Al igual que la versión anterior, aquí hay cinco diferentes finales sólo que la forma de conseguir cada uno de ellos no es tan evidente.

Cada uno de estos finales se identifica con un nombre y si siguieron esta guía cuidadosamente se supone que el final que debería haberles tocado se llama "In Water".



Estos son los diferentes finales.



1- MARIA: Para conseguir este final estos son los requisitos que tienen que cumplir durante el juego. Una vez que se encuentren con Maria, siempre vayan exactamente al lugar que ella les indica sin desviarse para explorar los alrededores. Asegúrense que en los combates ella resulte dañada lo menos posible. Antes de entrar al hospital traten de permanecer un buen rato cerca de ella. Una vez que ella se queda a descansar en una habitación del hospital, traten de ir a hablarle con frecuencia. Después de que se encuentren con María detrás de las rejas (luego de resolver el puzzle del cubo con las caras) salgan y vuelvan a entrar, para volver a verla.
Antes de la pelea con los dos cabeza de cono, en el corredor donde se escucha un diálogo, no se detengan a escuchar lo que dice ese diálogo y sigan avanzando rápido.
Por ningún motivo examinen la foto y la carta de Mary que llevan en el inventario.

2- REBIRTH: La segunda vez que jueguen la aventura, aparecerán cuatro nuevos objetos en ciertos lugares y la forma de conseguir este final es que los encuentren. Estos objetos son dos libros **("Lost Memories" y "Crimson Ceremony")**, los dos objetos restantes son un **"White Chrism"** y un **"Obsidian Goblet"**.

3-IN WATER: Examinen el cuchillo que Angela les da. Lean el diario que está en el techo del hospital. Asegúrense de escuchar toda la conversación por la radio con auriculares en el hotel. En el corredor que está antes de la pelea con los cabezas de cono escuchen el diálogo hasta que termine. Si durante el juego resultan heridos, traten de no curarse a menos que sea absolutamente necesario.

4-LEAVE: Siempre traten de mantener el nivel de energía al máximo, cada vez que resulten heridos sin importar lo leve que sea, cúrense (es conveniente tratar de usar armas de fuego con más frecuencia). Cuando se encuentren con María, traten de hablar con ella lo menos posible y nunca traten de preguntarle nada. Examinen por lo menos una vez la carta y la foto de Mary, que tienen con ustedes. Denle a María dos o tres golpes como mínimo usando el palo corto.
Cuando entren al hospital, traten de llegar a la habitación en donde ella se queda lo antes posible (Cuarto **S3**).
Escuchen toda la conversación en el pasillo antes de la pelea con los cabeza de cono.

EXTRA OPTIONS
Weapon Control Normal
Map Zoom In
Blood Color Normal
Walk/Run Control Normal
View Control Normal
Bullet Adjust x 1
Noise Effect Off
Set screen noise effect

S-DOG: Para este final por lo menos es necesario que hayan terminado el juego con los finales **"In Water"**, **"Maria"** y **"Leave"** o en su defecto, conseguir el final "Rebirth". Esto les habilitará una nueva llave **("Dog Key")**. Esta llave podrán encontrarla en una casa para perros que está cerca de **"Jack´s Inn"** y en el hotel, después de haber visto el video, úsenla para abrir la puerta que los llevará al **"Observation Room"** y listo.



OBJETOS ESPECIALES:

LA MOTOSIERRA: Una vez que empiecen a jugar nuevamente, encontrarán esta interesante arma incrustada en unos troncos en el camino que va hacia el pueblo.

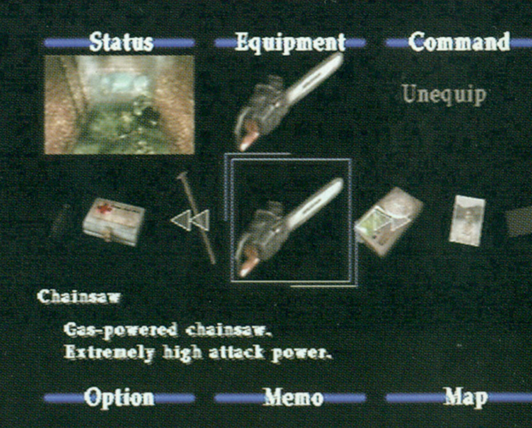
HYPER SPRAY: Para conseguir este objeto, primero tienen que sacar dos veces el mismo final. Una vez que lo hayan hecho podrán encontrarlo en la casa rodante que está antes del túnel que va hacia el otro sector del pueblo.
Este objeto puede ser un simple juguetito o tal vez el arma más poderosa de todo el juego, siempre dependiendo de la calificación que saquen al terminar el juego por segunda vez y las variantes que pueden conseguir son estas:

1-CALIFICACION MALA: El aerosol que conseguirán será de color rojo y sólo será capaz de paralizar momentáneamente a los enemigos normales.

2-CALIFICACION NORMAL: El aerosol será de color blanco y con él serán capaces de paralizar también a algunos enemigos un poco más grossos.

3-CALIFICACION EXCELENTE: En este caso el aerosol será amarillo y con él incluso podrán paralizar a algunos enemigos principales.

4-CALIFICACION PERFECTA: Aquí viene lo bueno... si de casualidad llegan a conseguir esta calificación, el aerosol será de color verde y con el podrán eliminar a absolutamente TODOS los enemigos que existen en el juego sin excepción (incluyendo a los enemigos principales). ¿Se animan?



NIVEL DE DIFICULTAD EXTRA PARA LOS PUZZLES: Si creen que realmente la tienen clara en lo que hace a este juego, terminen la aventura en todos los niveles de dificultad para los puzzles y luego podrán acceder a un nuevo nivel de dificultad más jodido que Hard en el que habrá toda una nueva gama de puzzles sólo aptos para fanáticos a muerte.

GUIA ESTRATEGICA • POR MARCELO PEÑALVER

SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO

Nuestro querido héroe trepa-paredes está de vuelta... ¡y con mucha telaraña para repartir! Te aseguro que ni el mejor insecticida podrá contra vos si lees esta guía, ya que acá te contamos todos los secretos de esta nueva aventura.

NUEVOS AGREGADOS

Toda secuela debe tener cosas nuevas, ¿no?, y en ésta se destacan las siguientes:

Entrenamiento (Training):
El área de entrenamiento es más interesante ya que se desarrolla en el Danger Room de los X-Men, guiado por el profesor X en persona con la asistencia de la hermosa Rogue. Esto es definitivamente para principiantes y solo hasta aprender a manejar las habilidades del Hombre Araña.

Parker's Portfolio:
Galería de imágenes de peleas de Spider-Man (24 en total). Dependiendo de la dificultad, cada jefe habilita una imagen, habiendo cuatro para cada uno.

Bugle Headlines:
Acá podés observar todas las portadas del diario, consiguiéndolas ganando un nivel o, en algunos de ellos, dejándote perder deliberadamente.

Create-A-Spider:
Creá tu propio superhéroe cambiándole el traje y poniéndole hasta tres poderes especiales. De movida no podés cambiar nada, todo lo tenés que ir habilitando mientras progresás en el juego.

LOS CONTROLES

Los controles son muy similares a los de la primera parte (por lo que si la jugaron no deberían tener problemas, salvo por el uso del botón L2), pero aquí va un rápido repaso:

Botones direccionales: Moverse.
Start: Pausa.
Select: Pasar desapercibido cuando se cuenta con el traje 'Dusk'
Triángulo: Disparo básico de telaraña
X: Saltar
Circulo: Patada
Cuadrado: Golpe de puño
L1: Apuntar manualmente, el color y forma de la mira determina el estado. Mira verde circular: Ok, mayormente en paredes, Rojo circular: Sin efecto. Flechas amarillas: OK. Flechas azules: OK, mayormente en objetos.
L2: Apuntar automáticamente.
R1: Disparar telaraña hacia arriba.
R2: Disparar telaraña para balancearse.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

1 - **Atrapar:** Manteniendo presionado el Triángulo podés amarrar al enemigo con la telaraña. Movimiento aceptable contra enemigos menores pero no recomendado contra Bosses. Si contás con un cartucho de Freon, podés congelar al enemigo.
2 -**Tironear:** Con este movimiento se logra tironear un enemigo u objeto hacia una determinada dirección:
a- Tironear hacia vos: Triángulo + Abajo.
b- Hacia la izquierda: Triángulo + Abajo + Izquierda.
c- Hacia la derecha: Triángulo + Abajo + Derecha.
3 - **Impactar:** Para lanzar una bola de telaraña presionen simultáneamente Triángulo + Arriba.
4 - **Guantes de telaraña:** Con Triángulo + Izquierda podés envolver tus manos en tela para conseguir daño adicional.
5 - **Cúpula:** Podés formar un escudo presionando Triángulo + Derecha, y volviéndolo a presionar provocarás un ataque muy útil cuando estés rodeado.
6 -**Tirón especial:** Al pegar una trompada o patada, presionando Triángulo inmediatamente conseguirás

tironear con mayor poder a tu enemigo.

7 - Agarrar: Cuando estés cerca de cualquier enemigo, presionando Triángulo + Cuadrado podés agarrarlo para hacerle algunas cosillas especiales, entre las que se encuentran patearle la columna (presionando Círculo mientras lo tenés sujetado) o golpearle la cabeza apretando Cuadrado mientras lo tenés agarrado para trepar por su espalda y presionándolo nuevamente para darle golpes en el marote.

8 - Ataques aéreos: Presioná X inmediatamente antes de una patada o trompada a un enemigo cercano. do mientras progresás en el juego.

POWER-UPS

Representados con la clásica forma de una araña, se dividen por colores:

Cartucho de telaraña: Podés tener un máximo de diez a la vez, salvo algunos trajes que te permiten solamente dos.

Botiquín: Recarga tu energía.

Telaraña de Freon: Congela enemigos al impactar.

Telaraña eléctrica: Perfecta para provocarle un cortocircuito al enemigo…

Armadura

Cartucho con suero: Especial para derrotar a "Lagarto".

TRAJES ESPECIALES

Al igual que en su antecesor, podés conseguir nuevas vestimentas para nuestro superhéroe mediante las cuales podés obtener poderes extra o simplemente un nuevo look. En esta oportunidad hay más variedad y a continuación te detallamos qué traen y cómo ganarlas.

NOMBRE	PODERES	COMO OBTENERLO
SPIDER-PHOENIX	INVULNERABILIDAD-DOBLE DAÑO-MAYOR ALCANCE DE LA RED PARA BALANCEARSE	GANAR EL JUEGO EN DIFICULTAD HARD
PRODIGY	DOBLE SALTO- DOBLE DAÑO - MAYOR ALCANCE DE LA RED PARA BALANCEARSE	MATAR A MÁS DE 100 ENEMIGOS EN MODO 'ATTACK CHALLENGE
DUSK	PRESIONAR 'SELECT' PARA SER INVISIBLE (NO FUNCIONA CONTRA BOSSES)	COMPLETAR LA COLECCIÓN DE COMICS
INSULATED SUIT	INMUNIDAD A LA ELECTRICIDAD - DOBLE DAÑO	USAR SOLO SUERO PARA MATAR A 'LAGARTO' (EN DIFICULTAD HARD)
ALEX ROSS-RED	DOBLE SALTO	DERROTAR A SANDMAN EN DIFICULTAD HARD
ALEX ROSS-WHITE	MAYOR ALCANCE DE LA RED PARA BALANCEARSE	GANAR EL JUEGO EN DIFICULTAD KID MODE
VENOM 2-EARTH X	TELARAÑA ILIMITADA - DOBLE DAÑO	GANAR EL JUEGO EN DIFICULTAD NORMAL
NEGATIVE ZONE	NINGUNO	AGARRAR LAS CUATRO LLAVES PARA DESACTIVAR LA BOMBA EN SMOKE SCREEN (SIN USAR NINGUNA PARA EXTENDER EL TIEMPO)
SYMBIOTE SPIDEY	TELARAÑA INFINITA	COMPLETAR EL JUEGO EN DIFICULTAD EASY
SPIDER-MAN 2099	DOBLE DAÑO	COMPLETAR EL JUEGO DOS VECES EN DIFICULTAD NORMAL
CAPTAIN UNIVERSE	INVULNERABILIDAD - DOBLE DAÑO TELARAÑA INFINITA	COMPLETAR EL JUEGO DOS VECES EN DIFICULTAD NORMAL
SPIDEY UNLIMITED	PRESIONAR 'SELECT' PARA SER INVISIBLE (NO FUNCIONA CONTRA BOSSES)	COMPLETAR EL JUEGO DOS VECES EN DIFICULTAD NORMAL
AMAZING BAG MAN	PUEDE LLEVAR SOLO DOS CARTUCHOS DE TELARAÑA A LA VEZ	COMPLETAR EL JUEGO DOS VECES EN DIFICULTAD NORMAL
SCARLET SPIDEY	NINGUNO	IDEM
BEN REILLY	NINGUNO	COMPLETAR EL JUEGO DOS VECES EN DIFICULTAD NORMAL
QUICK CHANCE SPIDEY	PUEDE LLEVAR SOLO DOS CARTUCHOS DE TELARAÑA A LA VEZ.	COMPLETAR EL JUEGO DOS VECES EN DIFICULTAD NORMAL
PETER PARKER	PUEDE LLEVAR SOLO DOS CARTUCHOS DE TELARAÑA A LA VEZ.	COMPLETAR EL JUEGO DOS VECES EN DIFICULTAD NORMAL
BATTLE DAMAGED	NINGUNO	GANARLE A ELECTRO

GUIA ESTRATEGICA



ESCENARIO 1: ENTER THE WEB HEAD

OBJETIVO: DEMOSTRARLE A BEAST DE QUE ESTÁS HECHO...

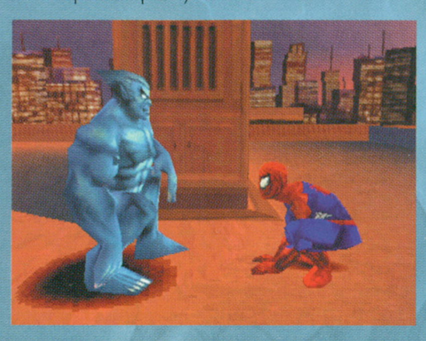
Este nivel es relativamente una introducción a algunas de las cosas que puede hacer Spider-Man, y aquellos que han jugado el primer título encontrarán que básicamente es igual al del primer título, salvo que el anfitrión en aquella oportunidad era 'Black Cat' y no 'Beast'... Para los nuevos, no se desesperen si se caen un par de veces al intentar ir de edificio en edificio, es solo cuestión de práctica. Lo importante acá es seguir el Spidey Compass (Brújula) mientras se aprende un poco.

Una vez completado el nivel tenés el chance de ir al 'Danger Room' para más entrenamiento o proceder con el juego.

Comics:

Easy: Spectacular Spider-Man #197 (Comic Nro. 22) - En la cabina de la segunda grúa

Normal o Hard: Ultimate Spider-Man #1 (White Edition) (3) - Cerca del final del escenario, en una terraza donde hay cuatro cajas, debájo de una (usá la telaraña para romperlas).





ESCENARIO 2: BURGLARY INTERRUPTED

OBJETIVO: RESTABLECER EL ORDEN EN LA CIUDAD



Empezás siendo atacado por dos enemigos, eliminalos y andá hacia la derecha para encontrar una cafetería, la que explotará instantáneamente. Deshacete de los dos enemigos y apagá el fuego usando la telaraña para tironear la tapa del hidrante. En el centro del nivel (ubicate subiendo a las terrazas si es necesario) serás rodeado por cuatro enemigos. Peleá con ellos y ubicá el aro de básquet. En la terraza podés encontrar la pelota, y si lográs encestar un botiquín aparecerá. En el noroeste del escenario vas a encontrar a dos enemigos prendiendo fuego un auto. Eliminalos y usá la telaraña en el vehículo para evitar que explote. Una vez cumplido todo esto, seguí el Spidey Compass para completar el nivel.

Comics:

Kid Mode: Web of Spider-Man #100 (18) - Agarrá el tacho de basura en el área del centro.

Normal: Amazing Spider-Man vol.2 #13 (4) - Cerca del final del nivel, cuando estés trepando el edificio alto, revisá la terraza de la izquierda.



ESCENARIO 3: ROOFTOPS BY NIGHT

OBJETIVO: DESTRUIR LAS AMETRALLADORAS

Nivel muy sencillo: balanceate de edificio en edificio eliminando enemigos y, lo principal, destruyendo cuatro ametralladoras que se encuentran en diversas terrazas. En todo momento contás con la ayuda de la brújula para localizarlas y hay varios Power-ups por ahí.

Comic:

Hard: Amazing Spider-Man vol 2, #29 (9) - Luego de eliminar todos los enemigos y ametralladoras, podés encontrarla sobre el puente.



ESCENARIO 4: WAREHOUSE 66
OBJETIVO: LIMPIAR EL GALPÓN...

Nivel simple y fácil, solamente tenés que eliminar alrededor de 15 enemigos y listo. No te preocupes por botiquines y telas, ya que podés encontrar varios de ellos tirados por ahí o en algunos casos debajo de cajas, que con solo levantarlas estarán a tu alcance.

Comic:
Easy: Peter Parker, Spider-Man #85 (15) - Debajo de un tambor de gasolina, a la derecha del comienzo.



ESCENARIO 5: SPIDEY VS. SHOCKER
OBJETIVO: DETENER A SHOCKER ANTES DE QUE EL FUEGO ALCANCE LOS BARRILES

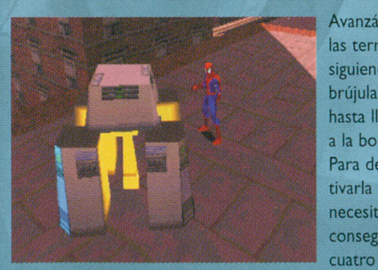
Primer batalla contra un Boss en el juego y para ganarla tenés que hacer caer las cajas que cuelgan del cielorraso sobre él. Asegurate de que se encuentre directamente debajo de una caja, apuntale con L2 y tironeá con la telaraña para soltarla. Si le errás no te preocupes, ya que también podés tirarle con las pequeñas cajas.



Comic:
Hard: Amazing Spider-Man #46 (13) - Cerca de las llamas que están justo detrás de la ubicación de Shocker al empezar. Tené cuidado...



ESCENARIO 6: SMOKE SCREEN
OBJETIVO: DESACTIVAR LA BOMBA



Avanzá por las terrazas siguiendo la brújula hasta llegar a la bomba. Para desactivarla necesitás conseguir cuatro llaves y tenés un límite de tiempo para hacerlo, que se extiende cuando encontrás una llave y la llevás a la bomba. Por cada llave hay dos enemigos (uno la lleva encima), así que para encontrar llaves buscá enemigos.

La ubicación de ellos en el nivel aparentemente es aleatoria, pero generalmente los podés encontrar en estos lugares:

1 - En una terraza a la derecha de la bomba, en línea con el panel rojo. Lo más probable si no están ahí es que estén directamente debajo del edificio donde está la bomba.

2 - En la calle debajo del edificio que tiene un cartel de Activision en su terraza.

3 - Al sur del cartel de Activision, entre las terrazas.

4 - Bien al sur del cartel de Activision, en la calle, o a veces cerca de la tercera ubicación.

Una vez que hayas encontrado y usado cada llave en la bomba, ésta se desactivará y el nivel terminará.



ESCENARIO 7: HANGAR 18
OBJETIVO: DESTRUIR 6 AMETRALLADORAS

Este nivel es un buen desafío, pero por suerte vas a poder probar por primera vez el cartucho de Freon, que está ubicado en la parte noroeste del hangar. Destruí las ametralladoras a golpes, con telaraña o congelándolas, no hay necesidad de eliminar a todos los enemigos, solo las ametralladoras. Hay seis de ellas, dos a la izquierda, dos a la derecha y dos en el centro. Si desde un poste no alcanzás a apuntarle a alguna, usá L1 para apuntar a otro poste más cercano, y la clave está en tratar de alertar a la menor cantidad de enemigos posible a la vez.

Comic:
Kid Mode: Peter Parker: Spider-Man #92 (17) - Debajo de una caja en el lado izquierdo del hangar.

ESCENARIO 8: CRASH FLIGHT!
OBJETIVO: SALVAR AL PILOTO

Es todo acerca de velocidad y reflejos. Tenés que romperle los motores al avión para detenerlo, pero solo lo podés hacer en la última área. Mientras tanto, limpiale el camino impactando con la telaraña todo barril u obstáculo que puedas (en nivel normal el avión soporta hasta 5 impactos aproximadamente) y abrile las dos puertas. Una vez que cruzó la segunda, tirale a uno de los motores hasta que se detenga y el avión comenzará dar vueltas. Llená de telaraña el motor restante y misión cumplida.

Comic:
Normal: Peter Parker: Spider-Man #90 (16) - A un lado de las cajas que están debajo de la red en el primer hangar (antes de poder agarrarla tenés que detenerle un motor al avión).



ESCENARIO 9: TO CATCH A THIEF
OBJETIVO: SEGUIR EL SPIDEY COMPASS

Este nivel es muy 'dalepadelante'. Solo seguí la brújula y no pierdas la señal para llegar al final. Acá podés encontrar la Spider-Armor (sobre el edificio en construcción). Tené cuidado con los enemigos, ya que algunos cuentan con lanzamisiles, y andá con precaución al pasar por las grúas.

Comic:
Normal: Amazing Spider-Man #185 (21) - En una cornisa de la parte trasera del tercer edificio del escenario.





ESCENARIO 10: IN DARKEST NIGHT
OBJETIVO: ENTRAR EN LOS TERRENOS DEL FERROCARRIL

Primer puzzle del juego. Es muy parecido al puzzle de las puertas del primer juego (donde tenías que seguir a Venom) y aquí va una guía rápida:
Hay cuatro áreas, cada una con tres guardias. Eliminá los guardias a medida que las recorrés (se regenerán) y hacé lo siguiente:

1 - En el área 4 presioná el botón que dice 'Reset', que está en el lado opuesto al switch principal.
2 - Presioná los dos botones del área 3.
3 - En el área 2 presioná el botón de la derecha.
4 - Volvé al área 4 y presioná el botón que está al lado del 'Reset'.



Si lo hiciste correctamente (si te equivocás podés presionar 'Reset' en el área 4 y volver a empezar) los cuatro cuadrados del switch principal se volverán verdes y accionándolo pasarás de nivel.

Comic:
Easy: Spectacular Spider-Man #20 (20) - Tan solo caminá hacia adelante hasta llegar a las persianas.



ESCENARIO 11: HEART OF DARKNESS
OBJETIVO: SEGUIR LA BRÚJULA PARA ALCANZAR AL TREN

Primero necesitás llegar al Power Room. Agarrá el cartucho de Freon y seguí el Compass y al llegar accioná el switch para abrir la puerta 1 (hay un botiquín sobre una caja en este cuarto). Andá por la puerta 1 hacia un cuarto de control para abrir la puerta 2. Buscá y pasá la puerta 2 y verás que el tren se va por la puerta 7. Encargate de los guardias y agarrá los power-ups que necesites y entrá por la puerta 5 para llegar a otro control room, que está detrás de una gran grúa. Accioná el switch para abrir la puerta 7. Volvé al área principal y entrá por dicha puerta para ir tras el tren.

Comic:
Normal: Peter Parker: Spider-Man Vol 2, #22 (6). Sin importar lo que provoque, accioná todos los interruptores que veas y volvé a la parte trasera del tren, cerca de la puerta 3.



ESCENARIO 12: CATCH THAT TRAIN!
OBJETIVO: ¡SUBIR AL TREN!



Hay dos maneras de terminar el nivel: La primera es ignorando a Sandman por completo y tirando todos los barriles y cajas contra la pared. Velocidad y coordinación son muy necesarias, pero igual pienso que es la manera más fácil. La otra alternativa es arrojar los barriles y cajas contra Sandman -recomiendo usar barriles, que hacen más daño y pesan menos- y mientras él esté recargando, agarrar el montacargas y tirarlo contra la pared. En dificultad normal un solo montacargas basta. Aunque esta última manera es más difícil, también es más divertida.



ESCENARIO 13: GANGLAND
OBJETIVO: SALVAR A LOS REHENES



Luego de eliminar a los dos gangsters apunten a la rejilla de los conductos de ventilación que está en el techo y trepá por ella. Recorré los tubos hasta llegar al ascensor. Reforzá el cable de la izquierda para que se sostenga y accioná el interruptor para liberar un rehén. Luego trepate por la pared que está a la izquierda del interruptor y entrá por la abertura en la pared para acceder al próximo piso. Matá a los dos gangsters que andan por ahí y un tercero te atacará. Después trepá al cielorraso y andá a la próxima área. Dos rehenes son custodiados por un enemigo. Liberalos disparándole desde el cielorraso y sin bajar hacé lo mismo en el área siguiente (los rehenes 3 y 4 quedarán libres) e inmediatamente dejate caer y ocupate del último gangster, que está junto a la biblioteca. Abrí la rejilla que está en el techo entre las bibliotecas y recorré los tubos para llegar a otro piso. Matá al gangster que te está esperando a la entrada. Entre los cubículos hay dos rehenes custodiados por un enemigo. En camino a la salida, liberá a los cuatro rehenes restantes que están repartidos en las dos habitaciones de los costados.

Comics:
Normal: Amazing Spider-Man #21 (7) - bajo la fotocopiadora del cuarto donde encontrás al primer rehén.
Hard: Spectacular Spider-Man #220 (27) - Luego de arreglar el ascensor, regresá al primer cuarto.

ESCENARIO 14: SPIDEY VS. HAMMERHEAD!
OBJETIVO: DERROTAR A HAMMERHEAD

Este tipo es duro pero es un completo idiota sin su arma. Al empezar esquivá su cabezazo e inmediatamente sacale el arma 'tironeándosela' con la telaraña. Tratará de cabecearte, pero si sos lo suficientemente rápido lo podés esquivar. Entonces, mientras va a recoger su arma, pegale y patealo algunas veces y después alejate para evitar su reacción. Repetí todo el proceso para terminar con él. Tené en cuenta que cuando le saques la mitad de la energía romperá la ventana y tendrás que esquivar los disparos del helicóptero. Te recomiendo usar los guantes de telaraña para hacerle más daño. El 'Spider-sense' te avisa cuando Hammerhead te está por disparar o cabecear, por lo que estate atento a él para poder esquivar sus ataques. También podés tratar de arrojarle las macetas (algo medio complicado) o eludir un cabezazo de manera que cabecee la pared, para que quede atontado y así poder atacarlo sin peligro.

Comic:
Hard: Amazing Spider-Man #114 (19) - Saltá a la barra del bar y accioná tres veces rápidamente el cartel que dice 'Open'.





ESCENARIO 15: SPIDEY IN THE MACHINE
OBJETIVO: IMPEDIR QUE EXPLOTEN LAS CALDERAS, ACCEDER AL SISTEMA DE VENTILACIÓN Y ABRIR LA PUERTA CERRADA

Un robot dañará una caldera al empezar el nivel. Para evitar que explote es necesario apagarla usando el botón rojo (cuando lo uses se volverá verde). Luego de hacer lo mismo con dos calderas más y de eliminar a los tres robots, pasá a la próxima área. Ahora tenés que apagar las dos turbinas. Cerca de la segunda se encuentra un cartucho de telaraña eléctrica. Accedé al panel de control cercano a los láseres para detener las tres bolitas dentro del círculo verde presionando el botón respectivo. Después entrá al cuarto de control y accioná los dos interruptores, lo que detendrá las turbinas permitiéndote acceder al sistema de ventilación sobre las mismas. Recorré los conductos hasta llegar al sistema de control central. Ahí entrá por la puerta que dice 'Security Area' y esquivá los láseres avanzando por el techo. Una vez del otro lado accioná los dos interruptores: uno abre la puerta '2' y el otro apaga los láseres. Ahora tan solo pasá por la puerta que abriste para completar la tarea.

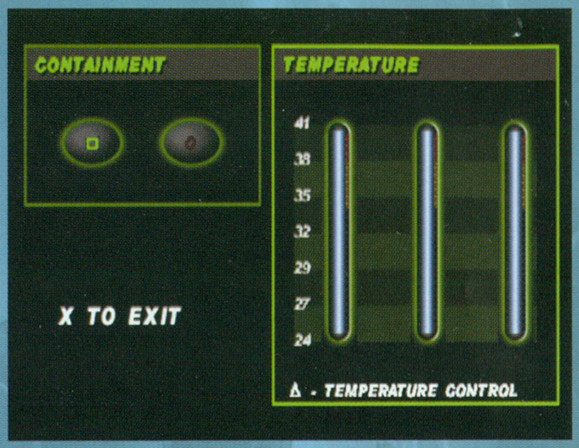
Comic:
Kid mode: Amazing Spider-Man Annual #21 (25) - Luego de apagar los láseres buscala por los tubos de ventilación.
Easy: Amazing Spider-Man vol 2 #30 (10) - Una vez que apagues las dos turbinas subí por la rampa del cuarto donde están.



ESCENARIO 16: MISSION: SPIDEY
OBJETIVO: APAGAR TODOS LOS SISTEMAS DE DEFENSA

Cuando comienza el nivel saltá con la X y presioná R1 para llegar a una plataforma que está directamente sobre vos. Apuntá y disparale a un interruptor desde ahí para apagar el primer campo de fuerza. Cruzalo y disparale al otro switch para abrir la puerta y entrar a la zona 1. Aquí tenés que destruir los tres generadores de robots. Luego de hacerlo destruí a los robots que queden por ahí y presioná el botón para bajar el segundo campo de fuerza. Si querés podés encontrar un cartucho de tela eléctrica en una alcoba del lado izquierdo de la habitación. Andá al área 2 para romper cuatro torres de láser disparándoles desde la puerta para que no te detecten y teniendo cuidado ya que te pueden matar de unos pocos impactos. Cuando las hayas destruido accioná el botón que se encuentra sobre el pilar y el que está en el final del cuarto para

poder llegar al área 3. Accedé al panel de la izquierda y presioná el Triángulo repetidamente para aumentar la temperatura y luego el Círculo para bajar el campo de fuerza. Apretá X para salir y destruí los robots uno por uno pegándoles patadas y piñas repetidas veces. Cada vez que destruyas un robot volvé al panel a aumentar la temperatura otra vez antes de atacar a otro, y así hasta que no quede ni uno. Disparale a los tres botones del pilar y luego al que estaba tras los láseres. Salí del cuarto, volvé al área central y entrá al elevador para completar el escenario.



Comics:
Normal: Amazing Spider-Man, Annual #21, alternate version (26) - Volvé al primer puente después de apagar todos los sistemas de defensa.
Hard: Spider-man #25 (8) - Debajo del primer puente, en un pequeño hueco de la columna central.



ESCENARIO 17: DOWNWARD SPIRAL
OBJETIVO: LLEGAR A LA CIMA

En este nivel tendrás que hacer uso de tus habilidades para usar el R1 y el L1. Coordinación es la clave para evadir las defensas. Primero pasá la compuerta que se abre y se cierra sobre tu cabeza y subí al anaquel donde hay dos pantallas, una verde y una roja. Presioná los botones que se encuentran tras ellas para apagar los láseres y abrir el acceso al próximo piso pero a la vez para encender más defensas. Solo tené cuidado y podrás pasar entre ellas. Continuá subiendo y al repetir lo de las pantallas cuatro veces accederás a la cima.

Comic:
Normal: Amazing Spider-Man #341 (32) - Pasando la mitad de la escalada, debajo de las puertas que no abren sobre una repisa.



ESCENARIO 18: SPIDEY VS. LIZARD
OBJETIVO: DERROTAR A LIZARD



En este nivel tendrás que hacer uso de tus habilidades para usar el R1 y el L1. Coordinación es la clave para evadir las defensas. Primero pasá la compuerta que se abre y se cierra sobre tu cabeza y subí al anaquel donde hay dos pantallas, una verde y una roja. Presioná los botones que se encuentran tras ellas para apagar los láseres y abrir el acceso al próximo piso pero a la vez para encender más defensas. Solo tené cuidado y podrás pasar entre ellas. Continuá subiendo y al repetir lo de las pantallas cuatro veces accederás a la cima.

Comic:
Normal: Amazing Spider-Man #341 (32) - Pasando la mitad de la escalada, debajo de las puertas que no abren sobre una repisa.



ESCENARIO 19: ACES HIGH
OBJETIVO: DESTRUIR LOS DETECTORES

Necesitás destruir o apagar cinco torres rastreadoras (son las que proyectan la luz roja hacia vos y están emplazadas sobre las terrazas) y un gran radar. Solo seguí las luces rojas, pero teniendo cuidado con los robots y las poderosas torretas láser, que son el verdadero peligro acá.

Comics:
Hard: Spectacular Spider-Man #66 (14) - En una cornisa de la parte trasera del edificio en que empezás.
Normal: Amazing Spider-Man #425 (31) - Detrás del edificio donde hay cuatro torretas.
Easy: Amazing Spider-Man #217 (24) - En la cornisa de la última torre rastreadora roja.



ESCENARIO 20: SPIDEY VS. SANDMAN AGAIN
OBJETIVO: ELIMINAR PARA SIEMPRE A SANDMAN



¡En este nivel podés derrotar definitivamente al molesto Sandman! Disparale a la válvula (la que tiene el cartel que dice 'Low'en rojo) para subir la presión del agua. Cuando esté al mango, pegale a algunas de las válvulas de las cañerías que están dispersas por el nivel y atraé a Sandman para que quede debajo del chorro. Comenzará a gritar… y ésa será tu oportunidad de darle flor de golpiza hasta hacerlo derretir - usá los guantes para mayor potencia-. Una vez que se derrite, aprovechá para volver a abrir la válvula del cartel de nuevo y repetí el castigo hasta eliminarlo.



ESCENARIO 21: KONI-CHIWA SPIDER-SA
OBJETIVO: DESTRUIR EL GENERADOR DEL CUARTO CENTRAL

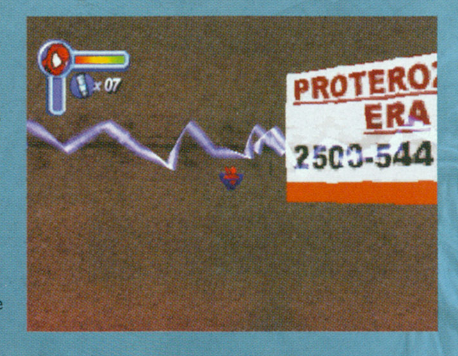
Busca a los Samuráis -Tipos verdaderamente duros, pero que no resisten un tiro de telaraña eléctrica-, eliminalos y usá la parte de su armadura que queda en el piso para arrojársela al generador. Así de simple…

Comic:
Easy: Amazing Spider-Man, vol 2, 2001 Annual (23) Detrás de la estatua de oro del Buda.

ESCENARIO 22: ROCK OF AGES
OBJETIVO: LLEGAR A LA CIMA

Solo necesitás llegar arriba de todo para pasar el nivel. Esquivá los anillos de luz y agarrá los Power-ups que necesites a medida que vayas subiendo, lo que recomiendo hacer muy cuidadosamente ya que si te electrocutás caerás, y si no te salva ninguna plataforma, no pararás hasta el piso. Si tu Spider-sense reacciona, contá hasta tres y presioná R1 para evitar la cascada de luz.

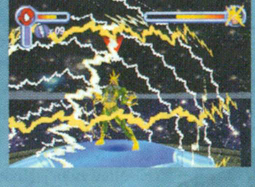
Comic:
Easy: Amazing Spider-Man #422 (30) - Sobre el auto que está cerca de llegar a la cima.
Normal: Spectacular Spider-Man #258 (28) - Dentro de la fotografía del dinosaurio.





ESCENARIO 23: SPIDEY VS. ELECTRO

OBJETIVO: DERROTAR A ELECTRO



Sinceramente no sé si habrá una manera mejor de hacerlo, pero la realidad es que es la única que me dio resultados (no con poco esfuerzo). Simplemente saltá a su plataforma y pegale, si te empuja volvé a subir y pegale, cuando encienda los láseres subí y pegale. Aprovechá los power-ups que hay por ahí y tené mucho cuidado con los láseres, lo que más daño te puede llegar a hacer de un solo saque.



ESCENARIO 24: TOP OF THE WORLD

OBJETIVO: ¡TERMINAR DE UNA VEZ POR TODAS CON ELECTRO!

Electro es invulnerable a cualquier ataque tuyo, salvo que hagas lo siguiente: Primero, destruí los dos capacitores que tienen cada uno de los cuatro generadores. Después andá al otro edificio y rompé los cuatro conductores. De esta manera Electro no tendrá dónde recargar energía cuando se la hagas escasear. Volvé al edificio donde empezaste y ubicate entre Electro y un generador para que cuando él te ataque, su disparo dé en el generador y se le vuelva en contra, lo que lo hará vulnerable por unos instantes... ¡y a esos instantes aprovechalos para darle con todo lo que tengas! Cuidate de sus ataques y de las minas eléctricas que hay por el piso, que son muy poderosas, y si te falta energía o tela hay algo de eso en el otro edificio. Con un poco de trabajo y sacrificio finalmente habrás terminado el juego.

Comic:

Kid mode o Easy: Spider-man #38 (11) - Detrás de la gran antena.

Hard: Peter Parker: Spider-Man vol 2, #2 (29) - Luego de que caiga la antena, trepá cuidadosamente en la parte que cayó.



GRAND THEFT AUTO 3

■ **ENERGÍA COMPLETA**

Mientras estén jugando, presionen **R2**(x2), **L1**, **R1**, ←, ←, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

■ **ARMADURA COMPLETA**

Mientras estén jugando, presionen **R2**(x2), **L1**, **L2**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.



■ **TODAS LAS ARMAS**

Mientras estén jugando, presionen **R2**(x2), **L1**, **R2**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

■ **DINERO EXTRA**

Mientras estén jugando, presionen **R2**(x2), **L1**, **L1**, ←, ↑, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

■ **BAJAR EL NIVEL DE BUSCADO**

Mientras estén jugando, presionen **R2**(x2), **L1**, **R2**, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓. Nota: Grabando el juego harán el efecto de este código permanente.

■ **SUBIR EL NIVEL DE BUSCADO**

Mientras estén jugando, presionen **R2**(x2), **L1**, **R2**, ←, →, ←, →, ←. Nota: Grabando el juego harán el efecto de este código permanente.

■ **DESTRUIR TODOS LOS AUTOS**

Mientras estén jugando, presionen **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, ▲, ■, ●, ▲, **L2** y **L1**.

PS2

GRAND THEFT AUTO 3
Continuación

■ **HABILIDAD PARA CONDUCIR DESARROLLADA**

Mientras estén jugando, presionen **R1**, **L1**, **R2**, **L1**, ←, **R1**(x2) y ←. Presionen **L3** o **R3** para saltar mientras manejan. Nota: Grabando el juego harán el efecto de este código permanente.

■ **TANQUE:**

Mientras estén jugando, presionen ●(x6), **R1**, **L2**, **L1**, ▲, ● y ▲. El tanque aparecerá frente a ustedes. Esto puede ser repetido todas las veces que quieran.

■ **TRAJES ALTERNATIVOS:**

Mientras estén jugando, presionen →, ↓, ←, ↑, **L1**, **L2**, ↑, ←, ↓ y →.

■ **NIEBLA:**

Mientras estén jugando, presionen **L1**, **L2**, **R1**, **R2**(x2), **R1**, **L2** y ✖.

■ **CIELO NUBLADO:**

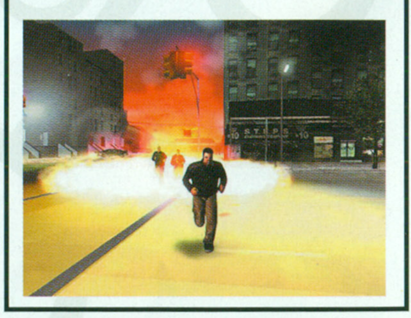
Mientras estén jugando, presionen **L1**, **L2**, **R1**, **R2**(x2), **R1**, **L2** y ■.

■ **LLUVIA:**

Mientras estén jugando, presionen **L1**, **L2**, **R1**, **R2**(x2), **R1**, **L2** y ●.

■ **CLIMA NORMAL:**

Mientras estén jugando, presionen **L1**, **L2**, **R1**, **R2**(x2), **R1**, **L2** y ▲.



DC

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

■ **SALTAR LAS SECUENCIAS FMV**

Mantengan presionado **L** + **R** y apreten **A**.



DEVIL MAY CRY

■ MODO FACIL

Completen las misiones 1, 2 ó 3 usando por lo menos un **Continue.** Al empezar la próxima misión aparecerá la opción para cambiar de modo. Nota: Una vez que activen este modo no podrán volver al normal.

■ MODO DIFÍCIL

Habiliten este modo completando el juego una vez.



■ MODO LEGENDARY DARK NIGHT

Terminen el juego en modo difícil para habilitarlo.

■ MODO DANTE MUST DIE

Terminen el juego en modo **Legendary Dark Night** para habilitarlo.

■ MODO SUPER DANTE

Terminen el juego en modo **Dante Must Die** para habilitarlo. En este modo pueden transformarse en demonio y usar magia indefinidamente.

■ FOTO ALL-STAR GROUP

Terminen el juego con categoría **S**.

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	EC8783C0 1446A6EC
Energía infinita para Dante	1C84A688 15F6E79D
	1C84A68C 1456E7A5

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	ECB5CF4C 143A60B4
Habilitar todos los personajes	4C3922E8 1456B00C
Habilitar todos los trucos y películas	4C3922E6 1456B00C
	1C3922EC 61DFB00C
	4C3922F0 1456B00C
Puntos de status infinitos para TH	4C1FCA80 1456E7D7
Puntos de status infinitos para SC	4C1FD610 1456E7D7
Puntos de status infinitos para KC	4C1FE240 1456E7D7
Puntos de status infinitos para RG	4C1FEF70 1456E7D7
Puntos de status infinitos para EK	4C1FF8A0 1456E7D7
Puntos de status infinitos para BL	4C1F05D0 1456E7D7
Puntos de status infinitos para BM	4C1F0E00 1456E7D7
Puntos de status infinitos para RM	4C1F1A30 1456E7D7
Puntos de status infinitos para CM	4C1F2760 1456E7D7
Puntos de status infinitos para AR	4C1F3090 1456E7D7
Puntos de status infinitos para GR	4C1F3DC0 1456E7D7
Puntos de status infinitos para ES	4C1F46F0 1456E7D7
Puntos de status infinitos para JT	4C1F5320 1456E7D7

PSX

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

■ MODO DISCO
Pongan pausa, mantengan presionado L1 y presionen ← y →.

■ BAJA GRAVEDAD
Pongan pausa, mantengan presionado L1 y presionen → y ↑.

■ MUY BAJA GRAVEDAD
Pongan pausa, mantengan presionado L1 y presionen Arriba y Abajo.

■ MODO STUD
Pongan pausa, mantengan presionado L1 y presionen ↓ y ✖.

■ SKATER GORDO
Pongan pausa, mantengan presionado L1 y presionen ✖(x4), ←, ✖(x4), ←, ✖(x4), ←. Este truco puede ser repetido varias veces para seguir engordando al personaje.

■ SKATER FLACO
Pongan pausa, mantengan presionado L1 y presionen ✖(x4), ■, ✖(x4), ■, ✖(x4), ■. Este truco puede ser repetido varias veces para seguir adelgazando al personaje.

Códigos para Game Shark

Muchos puntos por cada prueba	D0067754 1414 80067758 7FFF D0067754 1414 8006775A 2442
Tiempo infinito	D003BA00 3974 8003BA02 2400
Tener al Officer Dick	800B9118 0001
Tener a Wolverine	800B926C 0001
Habilitar Downhill	D0026318 0003 8002631A 2400
Siempre ganar una medalla de oro	800C2752 270F 800C2758 270F
Tener siempre Special	300BCA2C 00FF
Tener balance perfecto	300BCA28 00FF
Habilitar Foundry	800BC908 FFFF 800BC90A FFFF 800BC90C FFFF 800BC90E FFFF
Habilitar Los Angeles	800BC914 FFFF 800BC916 FFFF

DC

OOGA BOOGA

■ JUGAR COMO ABE
Entren AHOUSEDIVIDED como código.

■ JUGAR COMO DEATH
Entren SALMONMOUSE como código.

■ JUGAR COMO DISCO DUDE
Entren DOTHEHUSTLE como código.

■ JUGAR COMO DWARF
Entren HEIGHTCHALLENGED como código.

■ JUGAR COMO LEPRECHAUN
Entren BLARNEYSTONE como código.

■ JUGAR COMO PIRATE
Entren WAREZWRONG como código.

■ JUGAR COMO SUPER GUY
Entren SECRETIDENTITY como código.

■ HABILITAR EL HECHIZO FIREBALL
Entren STRIKEMATCH como código.

■ HABILITAR EL HECHIZO HOMING HEAD
Entren DODGETHIS como código.

■ HABILITAR EL HECHIZO LIGHTNING BOLT
Entren KILOWATTS como código.

■ HABILITAR EL HECHIZO LIGHTNING CLOUD
Entren STORMYWEATHER como código.

■ HABILITAR EL HECHIZO MINE
Entren KABOOM como código.

■ HABILITAR EL HECHIZO TORNADO
Entren BLOWHARD como código.





CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Códigos para Game Shark

Código principal (Debe estar activado)	EC8B0AE8 1438F9CC
Vidas infinitas	3CF30E58 1456E788
Invencible (Mantener presionado Select para desactivar)	DC988022 03094967
	4CD02E82 1456E724
Tener todos los poderes	3CCDF2A2 1456E70C
Habilitar los niveles secretos	3CCDEEC4 1456E70C
Bajar el tiempo en todas las pruebas	1CCD5FE4 1456E781
Todos los niveles habilitados y ganados	4CCDEEB4 1456E70C
	4CCDEEB8 1456E70C
	4CCDEEBC 1456E70C
	4CCDEEC0 1456E70C



Todos los ítems secretos	3CCDF1C4 1456E7CF
	3CCDF3BC 1456E7CF
	3CCDF3D8 1456E7CF
	3CCDF3F4 1456E7CF
	3CCDF248 1456E7CF
Todos los items para todos los niveles	7CCDEEC8 144DE7A8
	3C97835E 1456E7A5
	7CCDF1E0 144BE7A8
	3C97835E 1456E7A5
	3CCDF3A0 1456E7CF
	3CCDF310 1456E7CF
	3CCDF22C 1456E7CF
	3CCDF264 1456E7CF
	3CCDF280 1456E7CF

PS2

THIS IS FOOTBALL 2002

HABILITAR EQUIPOS DE ESTRELLAS

Ganen la **Africa Cup**, **American Cup**, **Asia Cup** o la **German League** para habilitar el equipo de estrellas africano, americano, asiático o de la liga alemana respectivamente.

ESTADIO EXTRA

Ganen la **European Cup** para habilitar el Leister Square en la pantalla de selección de estadio.

SECUENCIA FMV DE CRÉDITOS

Ganen la **Timewarp Cup** para tener la opción de ver los créditos en el menú principal.

PSX

CASTLEVANIA CHRONICLE

OPCIONES EXTRA

En el menú principal presionen ↑(x2), ↓(x2), ←, →, ←, →, ● y ✖ para habilitar el menú **Extra Options**.

MODO TIME ATTACK

Completen el modo **Arrange** para habilitarlo.

SELECCIONAR MÚSICA

Mientras seleccionan **Original Mode** o **Arrange Mode**, mantengan presionado **L1** + **R1** para habilitar una opción para cambiar la música que suena durante el juego.

Códigos para Game Shark

Vidas infinitas	80059292 0063
Energía infinta	8005A822 0010
Puntos extra	800592DC 423F
	800592DE 000F
Presionar **L1** para 99 corazones	D009BD32 FBFF
	8005A838 0063
Presionar **L2** para tener más tiempo	D009BD32 FEFF
	80059290 0190
Saltar y luego mantener presionado **R1** para revolotear.	D009BD32 F77F
	8005A834 000C
	D009BD32 F7DF
	8005A834 000C
	D009BD32 F7FF
	8005A834 000C

NO TE OLVIDASTE DE PEDIRLE ALGO AL KIOSQUERO?



VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION